PS3专辑

VOL.5

PS3 SPECIAL

电脑报电子音像出版社





PS3专辑

VOL.5

PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：王伊浩



[信息集结]

[特企集结]





[劲作集结]

[攻略集结]







PS3专辑主编：胜负师

责任编辑：王伊浩

出版单位：电脑报电子音像出版社

对外合作：(023)63658933

读者服务：(0931)8674805

印　刷：深圳佳好印务有限公司

发　行：(0931)8674805

开　本：16开　212毫米×278毫米

版　次：2009年5月第一版

印　次：2009年5月第一次印刷

印　张：15.5

印　数：0001—3500册

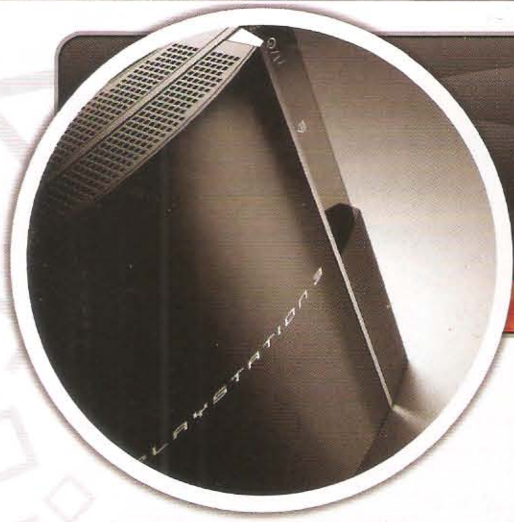
字　数：400千字

出版日期：2009年5月

定　价：32.00元

书　号：ISBN 978-7-89476-180-4

健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视 NEWS REVIEW

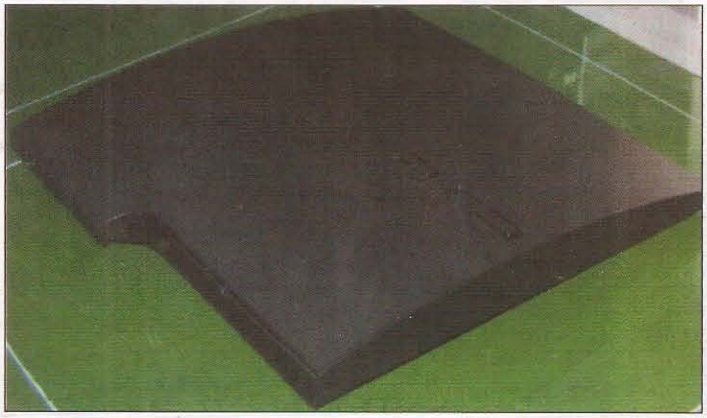
NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

超薄版PS3图片泄漏，E3将展出实机？

事件回放 5月14日，某网友在Levelup.cn论坛中发布了几张据称是从国内代工厂内部拍到的超薄版PS3图片，虽然图片较为模糊，但能够清楚地看到新版PS3的包装盒与外壳模具。发贴者表示这些图片"绝非山寨货"，而且"时间会证明一切"。此贴发布后，瞬间传遍了国内外各大网站，IGN、GameSpot、1UP、Kotaku等国外著名游戏网站纷纷转载，日本与韩国的游戏论坛也在围绕此传闻热烈讨论，一日内这些图片已遍布全球。

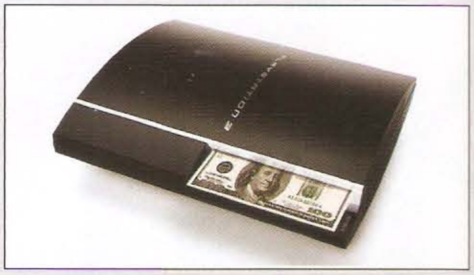
由于图片中的包装盒与模具看起来做工较为粗糙，缺乏索尼产品的精细感觉，因此很多网友认为这些仅仅是山寨厂的作品。但通常一款新电子产品在成品之前总会有多个版本的工程样品，因此不排除这些模具是"试作机"的可能。事发后，索尼方面的反应更加耐人寻味，首先是SCE英国分公司发言人表示："索尼现阶段没有任何关于重新设计PS3主机的计划。"但官方发言人有可能在这里玩了个文字游戏，因为"现阶段"这个说法实在是很有回旋的余地。据IGN报道，游戏零售商GameStop的员工与SCEA的一位销售代表私下闲聊时，提到了网上泄露的这些图片，当时这位销售代表非常吃惊，声称不敢相信这些照片居然现在就已经公开了。





背景解析 由于多数游戏主机都是在中国生产，从国内工厂难免会爆出一些猛料，去年PSP-3000的图片就是率先出现于国内论坛。从超薄版PS3图片泄漏后索尼的紧张反应来看，超薄版PS3应该是确有其事。由于PS3以10年生命周期为目标，这几年SCE的主机研发人员不用急着研发PS4，可以集结更多工程师用更短的时间设计一部体积更小、成本更低的超薄PS3，而且如今的市场局面也需要索尼比过去更早地推出超薄机型。索尼早在去年秋季就已经宣布45纳米工艺的CELL处理器将于2009年上半年量产，生产超薄版PS3的时机已经成熟。

PS3降价传闻愈演愈烈



事件回放 Janco Partners投资公司分析家Mike Hickey日前表示，如果索尼无法迅速提高PS3的装机量，第三方发行商将会把PS3的游戏开发预算大幅度转移给Wii。Hickey认为，PS3预计将于近期降价50～100美元。

第三方对索尼的降价呼声非常强烈，EA Sports总裁彼得·摩尔说："我们无法对占领半壁江山的Wii视而不见，索尼显然要在价格上做出行动。"由于PS3迟迟不降价，EA已经将更多的开发资源转移到Wii，Activision Blizzard去年的收入中，有39%来自Wii，PS3只占19%。

零售商方面也有越来越明显的PS3降价迹象，不少零售商都推出了价格实惠的PS3特别套装，被认为是为PS3的正式降价进行清货。英国CVG网站报道，根据零售商透露，索尼已经通知他们PS3将于近期降价，而且届时PSP也会降价。该零售商说："索尼的降价打算已经筹划了很久。"根据业内流行的说法，PS3的降价幅度应该是100美元。

背景解析 由于索尼面临财务压力，因此去年秋季PS3没有跟着X360降价，而这已经导致其年末商季的销量从2007年的490万台降低到446万台，SCE的销售收入也降低了32%。游戏主机的售价是一个关系到零售商与第三方等多方面利益的敏感问题，PS3售价迟迟不降，零售商可能会面临库存增加等困境，而硬件销售不振会对第三方的游戏销量造成负面影响，目前索尼正面临零售商与第三方越来越强烈的降价要求。索尼可能一直在等待PS3成本进一步降低后再出台降价措施，但也不能考虑商业伙伴的利益，否则将影响到今后的长期合作。根据以往的经验，零售商透露的信息通常都有较高的可信度，PS3在E3展期间宣布降价的可能性很高。

索尼向第三方提供资金补助

事件回放 据SCE开发商关系部经理Chris Eden透露，索尼成立了一个“Pub Fund”基金，向中小型游戏工作室提供资金援助，代价是取得相应游戏的PS3独占权，首款由该基金援助开发的游戏是Doublesix公司的PSN游戏《燃烧丧尸》。Chris说：“今后将会有大量新作使用该基金。”据Chris Eden透露，Pub Fund对于第三方而言的好处在于索尼不会控制这些游戏的发行权，第三方仍然享有完全的知识产权。目前Pub Fund已经向多款新作注资，Chris说：“我们已经看上了很多优秀作品。”



▲第一款通过Pub Fund基金开发的PSN游戏《燃烧丧尸》。

背景解析 索尼曾经表示不愿花钱收买游戏的独占权，但是真正的原因显然是因为索尼资金有限，无力与微软争夺游戏独占权。不过从去年开始SCEE总裁David Reeves表示索尼已经有所行动。如今即使是以微软的财大气粗也很难再买到第三方的独占大作，独占游戏的争夺将转向中小型游戏工作室。虽然这些小工作室的小制作对主机销量很难起到推进作用，但如果能够从中诞生黑马，将会让索尼享受丰厚的利益。当年《吉他英雄》也只不过是两家濒临破产的小公司合作开发的三线游戏，如今该系列已经创造了20多亿美元的收入。

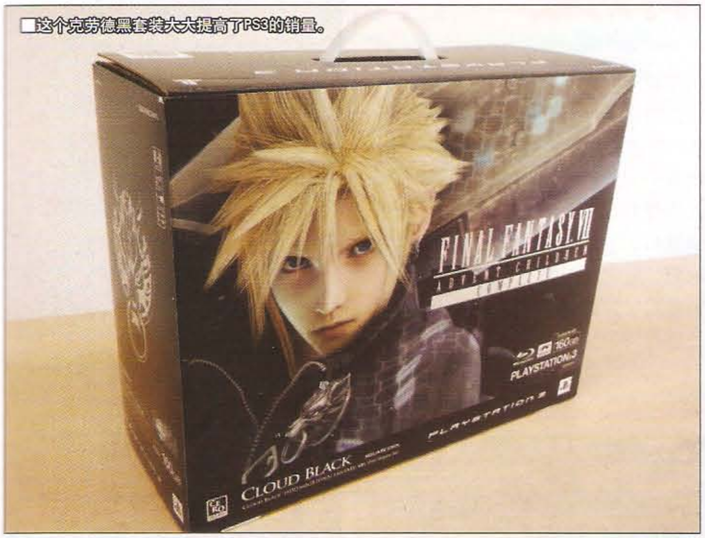
PS3日本销量连续三个月超越Wii

事件回放 根据日本Media Create的统计数据，PS3在日本的销量已经连续3个月超过Wii。2月份PS3日本销量为8.7万，Wii为7.6万；3月份PS3销量大增至11.6万，而Wii则降低到不足7万。4月份，PS3在日本的销量比2008年同期提高了288%，达到10.9万台。PS3在春季里相继有《如龙3》和《生化危机5》推出，4月份随着《最终幻想XIII》试玩版的推出，继续保持了PS3的销量气势。在2009年前4个月期间内，PS3平均周销量为29846台，去年同期为2万台；Wii则从57360台降低到28789台。

对于Wii销量连续两个月落后于PS3的情况，任天堂的一位发言人说：“现在才刚过去几个月，我们对此并不是很在意。今年下半年我们会有很多强力大作推出。”岩田聪在接受《华尔街日报》的采访时承认：“目前日本市场整体并不乐观，我们需要做点事重新恢复动力。”

KBC证券分析家上出宏史说：“根据以往的经验，日本市场的现状代表了海外市场两三年后的情况。”上出认为虽然Wii目前在北美火爆依旧，但可能最终会重蹈日本的覆辙。《华尔街日报》记者若林大辅也在其报道中对Wii的可持久性提出质疑，他采访了一位43岁的日本家庭主妇，她说她的两个儿子已经厌倦了玩Wii游戏，现在要求他买PSP，她说：“Wii的软件为家庭而设计，可能不够刺激。”

□这个克劳德黑套装大大提高了PS3的销量。



背景解析 2008年初，任天堂在Wii上集中推出了《马里奥赛车Wii》、《任天堂全明星大乱斗X》等超大作，主机销量将PS3远远甩开。然而正是因为去年大作太集中，今年上半年Wii出现了大作断档的局面，PS3在这难得的空档期里把握了机会迎头赶上。只要有充足的大作，就不用发愁主机销量，这永远是业界的真理。Wii初期发展迅猛，是因为任天堂几乎将自己的所有大作系列都安排在Wii发售的前两年内发售，而日本SCE对于PS3的发展策略则是先苦后甜，第三方自然也是跟着索尼将PS3大作计划向后推，当PS3的日式大作逐步发售后，PS3的销量将逐渐提升。此外Wii游戏平均质量较低也是不争的事实，当玩家对Wii的新鲜感逐渐消失后，就是PS3趁机夺取市场之时。

SCEE总裁宣布退休

事件回放 虽然PS3在北美处境艰难，但在欧洲的发展却相当顺利，这要归功于SCEE总裁David Reeves，他同时也是SCE总部的副总裁。自从1995年加入SCEE后，Reeves指挥了PS、PS2、PSP和PS3的首发，2005年他正式成为SCEE总裁。现在这位索尼老将宣布退休，今后将由原首席市场执行官Andrew House接替他的职务。

David Reeves虽然为PS3在欧洲的发展做出了不可估量的贡献，但他在位期间经常在媒体上发表不当言论，激怒了不少玩家。他曾表示PS3在欧洲的屡次延期是“大有裨益”，而且“就算PS3没有任何游戏”，也能轻松卖出500万。取代Reeves的Andrew House也是索尼的老将，1990年加入日本索尼，之后于1995年4月被调到SCE从事营销和公关，之后负责维持SCEA与第三方的关系以及对开发商提供支持，2005年他被调到索尼总部。Davis Reeves表示，退休后，他将致力于“回馈社会”。



背景解析 由于PS3深陷困境，已经对索尼造成了至少3000亿日元的亏损，这几年在SCE担任高层的管理者们日子都不好过。在巨大的压力下，SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森、SCEA公关部主管Molly Smith、SCE英国销售主管Kevin Jowett、SCE意大利总裁Corrado Buonanno等纷纷辞职，虽然PS3在欧洲的表现不错，但在2008年末商战期间被降价50欧元的X360反超，David Reeves的“退休”大概与此有关。所谓巧妇难为无米之炊，Reeves不管多么神通广大，在X360实打实的降价行动面前也无可奈何，如果SCE日本总部不尽早做出降价决定，Reeves的继任者想必日子也会非常难过。

索尼集团出现14年来首次巨额亏损



事件回放 5月14日，索尼正式公布了上个财年的财务报告，确认该年度出现了2278亿日元的运营亏损，净亏损为989亿日元。这是索尼集团自1995年以来第一次出现亏损。

索尼表示，日元升值与当前的经济环境是造成巨额亏损的主要原因。在索尼财报公布前，由于多数投资者已经预测其本财年会出现大幅度亏损，因此纷纷抛售股票，索尼股价下跌了6.8%。

游戏部门是索尼的主要亏损大户，上财年的运营亏损为585亿日元，不过已经比亏损1245亿日元的前年有很大改善。该财年PS2销量为791万台，同比降低575万台。PSP和PS3的销量双双提升，分别达到1411万台（提高30万台）和1006万台（提高94万台）。PS2和PSP的软件销量都大幅降低，PS2软件销量从1.5亿套降低到8350万套，PSP软件销量为5030万套，同比降低520万套。不过PS3软件销量大幅提升了4580万套，突破一亿大关，达到1亿370万套。

索尼预计本财年仍然会有1200亿日元的净亏损，而由于汇率和PS2销量进一步下降，游戏业务整体业绩可能还会降低，在本财年里出现连续第四年的赤字。不过索尼仍然对PS3充满信心，预计随着硬件成本的继续降低和软件阵容的增强，PS3的盈利性将会提高，本财年销量预计将达到1300万台。

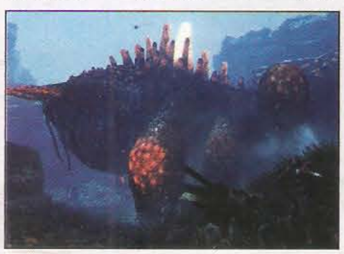
财报解读 在今年初索尼已经预测本财年因为经济危机的影响将会出现2000多亿日元的亏损，因此索尼集团的财报结果并未令人感到意外。SCE部门从原定的盈亏平衡目标变为亏损585亿日元，主要原因是日元升值，因此在美国和欧洲的销售收入换算成日元后比原定目标大幅降低。PS3的软硬件销量其实都比原计划小幅超额完成，看来经济危机与X360降价都未对PS3的战略目标造成实质性影响。最后，索尼将PS3的本财年销量目标上调了300万台，这表明本财年索尼将会出台大幅促进PS3销售的重要举措。名业界分析家Colin Sebastian认为，未来12个月将会是索尼夺回市场份额最关键的时期，PS3预计将于6月的E3展到夏末期间降价100美元。

PS3将成为Capcom重点支持对象

事件回放 Capcom于5与11日公布了截至3月31日的上财年财务报告，以及截至2010年3月31日的本财年战略计划。

在上个财年里，Capcom以918.78亿日元的销售额创下了历史最高纪录。当期运营利润为146.18亿日元，纯利润为80.63亿日元。Capcom预计本财年可以实现950亿日元的销售额目标，运营利润可达155亿日元。Capcom表示："目前游戏市场已经迎来收获期，我们在所有主机上都有大型作品投入。面向海外的游戏正加速开发，海外的销售额正在提高。"

从Capcom本财年的作品阵容分布以及销售目标可以发现，目前Capcom正在大力提高对PS3的支持，本财年PS3游戏将成为Capcom的主要支柱，而掌机游戏所占份额将逐渐降低。Capcom在本财年内推出的PS3游戏数量将会达到13款，预计销量530万套；X360游戏为12款，预计销量490万套；Wii游戏9款，预计销量420万套；NDS游戏虽然将会有28款，但全部为二三线游戏，预计总销量为100万套；PSP游戏为8款，预计销量180万套。


▲《失落的星球2》PS3版公布应该只是时间问题。

Capcom本财年主要作品销售目标

游戏名	对应平台	地域	发售时间	预计销量
失落的星球2	X360(暂定)	全球	财年内	270万
怪物猎人3 tri	Wii	全球	夏季(日本)	200万
黑暗虚空	PS3/X360/PC	欧美	第二财季	200万
怪物猎人携带版2nd G	PSP	欧美	财年内	90万
生化危机5	PS3/X360	全球	已发售	80万

财报解读 前两年Capcom一直将X360作为重点支持对象，现在随着PS3用户基数的提高，Capcom开始将重心偏向PS3。由于PS3在日本处于优势，Capcom的跨平台游戏大多是PS3版销量较高，《生化危机5》PS3版目前实际销量为201万套，X360版为186万套。之前的《鬼泣4》也是PS3版略高于X360版。今后在欧美对PS3与X360一视同仁，而在日本偏向于PS3将成为Capcom的主要方向。PS3本财年比X360多出的一款游戏应该是面向日本市场。此外Capcom财报中对《失落的星球2》的预测销量为270万套，这就暗示着PS3版的公开只是时间问题，因为前作X360版销量为170多万，如果不加上PS3版，续作不可能达到270万套的销售目标。

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

潜龙谍影5？

发行商 | Konami **预计发售时间** | 未定



5月中旬，Konami在日本《FAMI通》杂志中刊登了一则跨页广告，宣布将于5月18日在Konami官方网站上公开小岛秀夫的最新作。然而到了5月18日，Konami官网预告页面出现的确实一个倒计时。当玩家耐心等待到5月22日，倒计时结束后出现的却是另外一组倒计时……这次的倒计时将于6月1日，即E3展召开期间结束。

虽然目前该作并未公布，但是从网页中暗藏的玄机可以推测该作可能会是《潜龙谍影5》。首先是在网页源代码中可以看到"MGS"字样，而且在新的倒计时中出现了"E3巳5"的字样，"巳"即"蛇"，"巳5"应该就是《MGS5》，显然是暗示会在E3展中公布《MGS5》。另外，在倒计时的画面背景中可以看到雷电交加的状态，这里的雷电可能是暗指游戏中的主要角色"雷电"。之前小岛秀夫曾经在游戏开发者大会中揭示了"The NEXT MGS"，影像中暗示新作可能会以雷电为主角。

Project Trico

发行商 | SCEJ
预计发售时间 | 未定



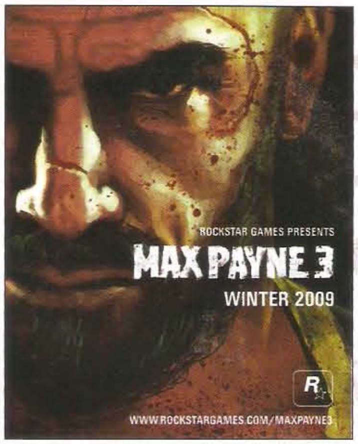


▲这一幕与之前SCE官网招聘广告中出现的图片如出一辙。

PlayStation LifeStyle网站于5月20日爆出一条独家新闻：Team ICO新作《Project Trico》的首支预告片！虽然这则新闻并未得到索尼的确认，但预告片中的某一幕与之前ICO小组的新作招聘广告如出一辙，而且预告片中画面的专业水准也不像业余爱好者能够做出来的效果，看起来应该确实是上田文人的最新作。从预告片中可以看到，本作将会以一个巨大的遗迹群为舞台，保持了上田文人作品一贯的空旷静谧感。游戏将围绕一位男孩与巨兽展开，玩家要利用他们各自的能力特点在遗迹中探索，男孩与巨兽的配合将会是游戏的要点，在探索时还要注意躲避看守的盔甲兵。

马克斯·佩恩3

发行商 | Rockstar
预计发售时间 | 2009年冬季



开创子弹时间先河的动作射击游戏名作《马克斯·佩恩》将于今冬再战江湖，值得注意的是，这次负责游戏制作的并非原作的Remedy工作室，而是Rockstar温哥华工作室，之前他们曾经开发了《学园坏小子》。本作故事发生在《马克斯·佩恩2》之后，讲述这位纽约警局退休警察的人生新低谷。从目前公开的设定图可以看出马克斯比过去苍老了许多，而且将更加愤世嫉俗。

瑞奇与叮当 未来时空裂缝

发行商 | SCEA
预计发售时间 | 2009年秋季

Insomniac于3月下旬公布了"《瑞奇与叮当》系列"最新作。本作剧情紧接着《瑞奇与叮当 未来毁灭器》及其资料片《战利品大冒险》，将会最终解开瑞奇与叮当的起源与宿命之谜。在本作公布同时，索尼与开发商Insomniac Games举办了一场新武器设计大赛，优胜者的武器作品将会出现在游戏中，而且会得到与武器等身大小的实物模型，还可以享受到由官方包办费用的Insomniac工作室之旅。



如龙 新作

发行商 | Sega Sammy
预计发售时间 | 未定



世嘉最近开始以一种特殊的方式宣布《如龙》新作正在开发中。从5月8日开始到6月19日，世嘉开展了"酒店小姐试镜活动"，征集《如龙》新作中酒店小姐的扮演者。凡是年满18岁的女性都可以报名参加，第一阶段将选出50名合格者，第二阶段通过非公开试镜的方式从中选出15名合格者，最后再通过网站投票与公开试镜的方式选出5～10名合格者，他们将会参与游戏中酒店小姐角色CG动画的制作与配音。另外，世嘉还有选拔男性角色真人原型的计划。

系列制作人名越稔洋表示，《如龙》新作仍然是PS3游戏，不过并非《如龙4》，也不是《如龙见参》的续作，而是以现代日本为背景。本作可能会打破系列的风格，名越稔洋说："比方说，让主人公桐生一马飞上太空或是大战丧尸，但不管是哪一种，都要让玩家觉得顺理成章。"

职业进化足球2010

发行商 | Konami
预计发售时间 | 2009年10月

Konami于5月初公布了《职业进化足球2010》的首张实际游戏画面，从画面中可以看到，本作由于使用了全新引擎，画面真实感比起前作大幅进化，尤其是光影效果有着升级换代般的明显进化，这要归功于本作全新的高光系统，球员的特征将会随着环境的变化而呈现出截然不同的样子。

《PES2010》将会更加注重对抗性，由于防守能力的提升，本作的进球难度将会更高，玩家要必须不断变化战术才能更有效地突破对手的防线。除了更加丰富的战术之外，玩家的反应能力和直觉在本作中也将更加重要。所有回放画面和实际比赛画面将更加紧凑和无缝化，球员的盘带、转身和射门等动作也将变得更加真实和流畅。比如球员在跑动中接球和原地接球时，身体的动作和步频等细节也会有明显的区分。

除了所有球员的外貌和动作将会更加真实之外，场边球迷的反应更加丰富，玩家可以听到不同的呐喊声和歌声，当然，这其中也会包括嘘声，球迷对主客队表现的反应也将更加明显。电脑控制的球员更加聪明，防守时他们会主动填补中后场的空档并拦截对方的进攻。进攻时玩家将能够指挥多名球员并把他们调配到球场的不同区域中。



本作的"大师联赛模式"将再度进化，新的球队管理和转会系统更加细致，玩家将会充分享受到作为一个经营者经营球队的乐趣。球员在场上的攻防倾向将不再完全取决于场上的位置，个人能力和风格更为重要。队友也会对不同的球员做出不同回应，比如擅长传中的球员突破到底线时，队友会更加积极地向禁区跑去准备抢点。新的球员能力系统将更加方便玩家在赛前调整战术，包括传球频率、防线调动和球员位置等要素都可以进行调整。本作的在线更新内容更加丰富，比如在线追加新球队和新球员等。

辐射3资料片

发行商 | Bethesda Softwork

预计发售时间 | 2009年6月起

一年前的E3展中，微软宣布获得了《辐射3》下载资料片的独占权，不过目前证实只不过是限时独占。Bethesda于5月19日宣布《辐射3》已有的3张下载资料片都将在PS3上推出，其中第一张资料片《Operation: Anchorage》将于6月份率先提供下载，之后的两张资料片《The Pitt》和《Broken Steel》将会隔4～6周后陆续推出。

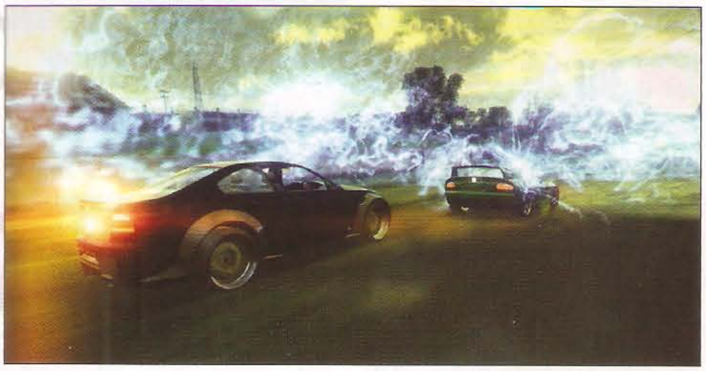
与此同时，Bethesda确认《辐射3》还有两张资料片正在制作中，分别是增加了新沼泽地的《Point Lookout》，以及将带给玩家"第一手的外星人绑架体验"的《Mothership Zeta》。这两张资料片预计将于9月之后在PS3上推出。此外10月份将会推出一个包含原作以及全部5张资料片的"年度游戏版"，定价59.99美元。



Blur

发行商 | Activision Blizzard

预计发售时间 | 2009年秋季



《世界街头赛车》开发商Bizarre Creations被AB收购后，PS3玩家终于也有机会玩到他们的最新作。这款《Blur》是一款战斗赛车游戏，AB发言人说："从商业角度来说，我们的目标是让《Blur》改变赛车类游戏，就像《使命召唤》对FPS实现的进化一样，当初我们就是为了这个目标而收购Bizarre Creations。"

本作将会收录20辆汽车，以洛杉矶、旧金山、英国Hackney和西班牙巴塞罗那为舞台，除了支持网络对战外，还有线下四人分屏模式。本作最大的特点是玩家可以用能量波攻击对方的汽车，让赛车过程火爆无比。

吉他英雄5

发行商 | Activision Blizzard

预计发售时间 | 2009年秋季

销售额超过20亿美元的"《吉他英雄》系列"今年将再度进化，本作最大的亮点是全新的"聚会游戏"模式，玩家可以在游戏中随时更换乐器和难度，你可以使用任何的乐器组合来玩本作，比如两把吉他、两个架子鼓或者两个麦克风，如果你高兴的话，也可以与朋友来一场四个架子鼓的同时演奏。

另外，本作中所有歌曲在游戏刚开始时都可以选择。本作还增加了RockFest模式，其中有5种对抗型多人模式；还有一个GHMusic Studio可以自己创作歌曲。



新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

50% 如果你觉得《最终幻想XIII》的试玩版画面还没有达到你心目中次世代《最终幻想》的华丽标准，不用担忧，制作人北濑佳范表示，试玩版仅发挥了PS3差不多50%的机能，而最终成品差不多可以把PS3的潜力发挥到将近100%。

450 由于《刺客信条》获得了超过600万套的销量，育碧为续作投入了三倍的精兵强将，负责本作开发的制作人员达到了450人！这应该是育碧有史以来开发规模最大的一款游戏。

1300万 Activision Blizzard宣布《使命召唤4 现代战争》双版本累计销量已经超过1300万套，是有史以来最畅销的FPS游戏。AB高层Simon Wells表示，《现代战争2》将有望突破前作取得的成就，他说："我们希望本作能够成为有史以来最畅销的电子游戏。"

6000 Blue Castle采用的全新技术将会让你感受什么叫做群魔乱舞——在《丧尸围城2》中，将会出现同屏6000名丧尸的壮观场面，而且还是在多人模式中。想像一下在6000个丧尸的包围下与好友一起浴血厮杀——那将会是多么酣畅淋漓的快事！

5000亿 索尼宣布将会把采购成本降低20%，即5000亿日元。索尼表示，之所以能够实现采购成本的大幅降低，是因为之前在2月份的机构改革中成立了一个专门的采购部门，负责整个公司的采购事宜，将会通过统一采购的方式扩大单笔采购量，降低采购成本。索尼将会把供应商的数量从目前的2500家减少到1200家。此前索尼旗下各部门由于各自为政，因此都是单独采购零部件，而将各部门的采购需求统一之后，可以实现量大优惠的优势。预计PS3的零部件采购成本也将因此降低。



流言蜚语

《GTAIV 罪恶都市》？

最近在荷兰某网站出现了一张“内部图片”，图中显示《横行霸道》新作将会以罪恶都市为舞台，预定2010年10月19日发售。由于之前PS2的《GTAIII》三部曲是以自由城、罪恶都市和圣安德里亚斯为顺序，《GTAIV》也有可能以同样的顺序打造一个三部曲。



《GT赛车5》发售日？

amar212是《GT赛车》论坛GT Planet的一位神通广大的用户，经常爆出各种可靠消息。最近此人宣称《GT赛车5》将于2009年12月1日至2010年3月之间发售，届时将会分为两个版本推出，售价较高的版本包含了全部游戏内容，而售价较低的版本可以通过付费下载增添玩家自己想要的内



容。游戏中将会收录600辆赛车，以及将近96条赛道，网络模式对应的比赛人数将会超过《GT赛车5序章版》中的16人上限。此外，他还声称PSP的《GT赛车Mobile》将于今年秋季发售。

“使命召唤7”采用冷战题材？

在《现代战争》从《使命召唤》主系列中分离后，该系列可能仍然要脱离二战。今后将全权负责该系列的Treyarch工作室高级制作人Noah Heller说：“我们已经向玩家展示了太平洋和欧洲舞台的最后一场战役，现在我们要让这场战争结束了。我敢肯定未来很多年里依然会有其他游戏公司制作二战游戏，但我们将会让它暂时安歇。”

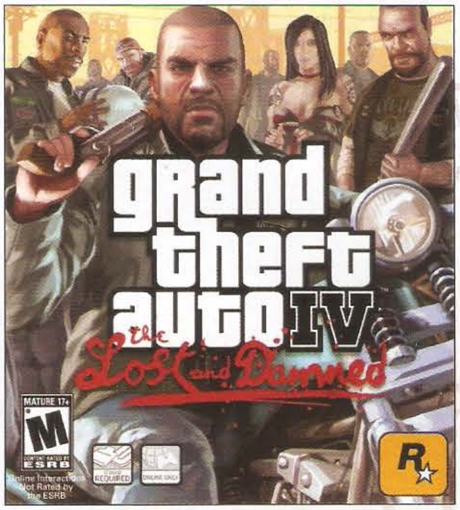
据称《使命召唤》最新作将会以美苏冷战为背景，其证据是目前Treyarch正在购买与越南战争时代以及古巴、非洲和前苏联有关的音乐。

PS3《皇牌空战》新作？

最近在日本某招聘网站上出现了“某大游戏公司”的“PS3飞行游戏”招聘信息，工作内容主要是战斗机等机器模型的建模。虽然招聘广告中没有提到公司和游戏名，但工作地址却是在NBGI总部附近，因此人们纷纷猜测NBGI正在开发PS3的《皇牌空战》新作。

《迷失与诅咒》登陆PS3？

在美国，微软所取得的绝大多数所谓独占游戏可能都只是限时独占，连资料片也不例外。据英国《PSW》杂志报道，微软花了2500万美元买来的《横行霸道IV》资料片《迷失与诅咒》将于8月份合同到期，之后该资料片将推出PS3版。



神机短消息

■索尼宣布《小小大星球》全球网络社区会员已逼近200万。

■由于韩元贬值，为了防止韩国的PS3低价流入日本，对本土主机正常销售造成影响，索尼于春季暂时停止向韩国供应PS3。根据目前韩元与日元的汇率，在韩国购买PS3比日本可便宜将近1万日元。

■《战神III》首席程序师Vassily FilipPov透露，《战神III》将无法保持每秒60帧的流畅度，在某些较为复杂的动作场面将会降低到30帧。

■据美国《综艺》杂志报道，《汪达与巨像》电影版已经在初期制作阶段，制片人为Kevin Misher(《翻译风波》)，剧本为Justin Marks(《街头霸王 春丽传奇》)。

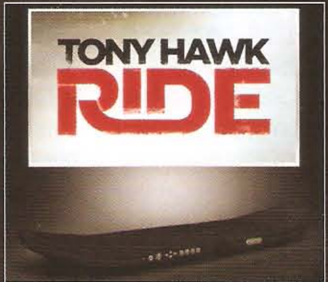
■Square Enix曾在美国注册了新商标《前线任务 进化》(Front Mission Evolved)，而最近一款SE的未来派机器人新作开始有网站开张，相信应该就是《前线任务》新作。



■顽皮狗工作室创始人Jason Rubin和Andrew Gavin最近宣布成立新工作室“猴神”(Monkey Gods)，他们的首批两款游戏将在iPhone上推出，目前暂无PS3游戏计划。

■开发了《龙穴》的加州Factor5工作室于5月14日宣布破产，不过该公司的德国总部仍将正常运作。

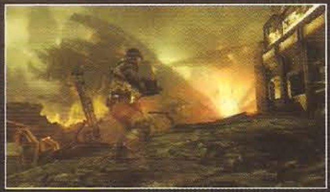
■Activision宣布《托尼滑板》新作将配备一个专用滑板控制器，游戏名为《Tony Hawk RIDE》。



■北濑佳范表示目前暂无在欧美推出《最终幻想XIII》蓝光试玩碟的打算，不过可能会通过下载方式提供。

■Capcom社区主管Chris Kramer透露，他们准备在PSN上推出20～40款PS游戏下载，具体游戏名单将会在网络上征集玩家意见后决定。

■索尼宣布将于6月11日推出《杀戮地带2》的第二个地图包“电闪雷鸣”(The Flash and Thunder)，其中收录的两张地图“滩头”和“南山”都是对前作经典地图的重制。



■由于深受核心玩家追捧，并且在他们的口耳相传中吸引了人们的注意，《战场的女武神》4 月份销售大幅复苏，在亚马逊日本分站的PS3游戏热销榜中一度排名第一，在美国亚马逊也进入了PS3游戏热销榜的第五名。制作人野中龙太郎表示，他很有兴趣开发续作。

■日本周边制造商Exar宣布将于7月16日为PS3推出一款模仿SNK经典主机Neo Geo AES的专用摇杆，号称能够100%重现当年该主机的操作手感，绝对是您玩《格斗之王XII》的最佳选择。



■据美国《OPM》杂志报道，SE正在开发一款动作游戏新作，目前公开的惟一一张画面中，可以看到主角背着大刀的背影。



■Bethesda宣布《辐射 新维加斯》(Fallout: New Vegas)将于明年发售，不过本作并非他们亲自操刀，而是交给了黑曜石工作室，他们的代表作是《旧共和国武士II》、《无冬之夜II》等名作。

■Eidos蒙特利尔工作室日前宣布，著名潜入类游戏《神偷》目前已经在开发最新作，目前他们正在为该作而招兵买马。

■Square Enix宣布取得了《辐射3》的Gamebryo引擎的授权，正在开发一款未公布的新作。

■据Gem-Impact音乐制作公司透露，开发了《英雄不再》的蚱蜢工作室目前正在开发一款PS3新作。

完美风暴



去年的金融风暴将资本主义世界搅得天翻地覆，金融巨子们首当其冲，雷曼、美林等相继殉道。而金融危机对实体经济的影响从2009年开始全面爆发，克莱斯勒倒闭，曾常年霸占全球500强企业之首的通用汽车也正在走上破产之路。人们正在逐渐习惯各大企业帝国巨额亏损或者濒临破产的新闻，以至于渐渐麻木并产生了抵抗力。与不断破灭的帝国主义神话相比，索尼财年亏损近千亿日元的消息实在是不值一提，索尼财报公布当日多数财经媒体对于"索尼集团14年来首次亏损"都是轻描淡写、一笔带过。毕竟三个多月前索尼已经向大家打了预防针，更何况实际亏损额比之前的预计少了一千多亿日元。比起业绩"没有最坏、只有更坏"的其他企业帝国，索尼已经很令投资者们欣慰。于是在索尼财报发布的第二天，其股价从2400日元回涨到将近2600日元。

根据索尼的估算，预计其下一财年仍然会有1200亿日元的运营亏损。换作往年，这可能足以再引发一次SONY SHOCK，但非常时期要有非常思维，在索尼江山一片红的财务报表中，也有一些令人眼前一亮的数据，投资者们看到的不是现在，而是未来。索尼恶劣的财务数据背后蕴含着触底反弹的暗号，对投资者而言，此时不抄底，更待何时？

文 Lancer　编 星夜　美编 一刀

战争预告

这是索尼即将出台PS3拯救措施的战争预告……

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

在索尼的财报中，最令人欣慰的数据来自PS3。PS3软件销量从5000多万套提高到将近1.04亿，索尼预计本财年PS3销量将从1000万台提高到1300万台。很多业界观察家一直死盯着硬件装机量，对软件总销量数据缺乏关注。然而软件权利金收入毕竟才是硬件商的生命线，在PS3硬件尚未开始盈利的阶段，硬件销量的提高意味着更高额度的亏损，软件才是利润之源。按照每张游戏7美元权利金的业界标准，上财年索尼在PS3软件销售中共获利近10亿美元。PS3软件销量增幅超过80%，完全弥补了PS2软件销量降低造成的减收减益，索尼的PS2事业正平稳过渡到PS3时代。

SCE连续三年巨额亏损，Wii与X360肆意掠夺本该属于索尼的市场份额，这一系列的表象不断刺激着人们的神经，某些分析家甚至断言索尼将步世嘉的后尘，未来的主机之战将在微软与任天堂之间展开，因为市场不需要两部游戏阵容接近的高清主机，而在美国销量保持为PS3两倍的X360没有理由败北。自从2006年5月索尼在数千名观众的一片嘘声中公布了PS3的售价，加之久多良木健、平井一夫等发表了不少的不当言论，对PS3存在仇视情绪的人着实不少，洋洋得意的唱衰者们急于看到PS3的灭亡。不知是因为选择性失明还是确实见识粗浅，多数热衷于PS3灭亡论的专家们喜欢断章取义地截取部分数据，用PS3欧美周销量水平远低于Wii和X360、大批PS3游戏叛逃等铁证为PS3的"死亡"盖棺定论。这也许怪不得不怎么看财务报告的业余观察家们，他们大多是通过媒体的报道获得数据，而多数媒体报道的数据来自官方发布的新闻通稿。这些通稿不会包含财报的所有数据，除了几个必须要有的关键数据外，其余大多为精挑细选、喜气洋洋的正面数据。上财年X360软件出货量约1.25亿套，表面上确实比PS3多了2000多万，但考虑到X360装机量比PS3高800万，PS3用户的游戏平均购买量明显高于X360。此外，X360权利金标准较低、微软经常开出各种优惠条件获取X360独占游戏也是不争的事实，日本发售的众多X360独占游戏不仅无法为微软带来权利金收入，而且还要倒贴一大笔开发与宣传费。在欧美，微软通过幕后交易瓦解了PS2时代辉煌的独占大作群，也为此付出了血本，而得到的是与PS3几乎平衡的跨平台待遇。由于存在开发费补贴、权利金减免、宣传费赞助等优惠待遇，X360软件总销量虽然高于PS3，但实际权利金收入可能反而更低(仅《横行霸道IV》花费的5000万美元就相当于700多万套游戏的权利金收入)。

微软不断吹嘘其家用机游戏市场的占有率已完全超越索尼，却把PS2这台老当益壮的昔日霸王排除在家用机的行列之外。上财年PS3+PS2总销量为1800万台，比X360高680万台；PS3与PS2的软件总销量为1.87亿套，比X360高6000多万。可以说，将PS2计入在内后，索尼的家用机市场占有率比X360高出了一个量级。而根据上财年PS3软件销量增幅将PS2的降幅完全抵消的趋势判断，未来PS2的软硬件销售数字将逐渐转为PS3的销量。如果将PSP也计算在内，索尼上财年共销售主机3200万台，软件2.37亿套。索尼虽然在整个游戏市场上的占有率比PS2时代大幅降低，但若论销量规模，去年索尼的主机销量已经创下历史新高，软件销量也逼近2004年的最高点(2.5亿套)。

1997年，PS进入鼎盛时期，索尼在家用机市场上完全取代了任天堂，那时业界同样充斥着任天堂灭亡论。然而任天堂却在这空前的灾难中凭借Gameboy和《口袋妖怪》屹立不倒，营业收入与盈利额连年提升。仅以局部市场的成败总结业界大势难免会出现谬误。游戏产业早已是多元化的巨大产业，欧美第三方游戏软件商通常将市场划分为三大块：即PS3与X360构成的高端市场、Wii与PS2构成的低端市场，以及PSP和NDS组成的掌机市场。微软在高端市场小幅领先便迫不及待地跳将出来，俨然以业界二当家自居，声称很快就要革了索尼的命，微软互动娱乐部副总裁唐·马特里克在《商业周刊》的采访中说："现在我还不敢说能击败任天堂，但至少在这一代主机中，我们肯定将打败索尼！"这句口号不禁让我们想起几年前，Xbox的全球销量超过了NGC，那时彼得·摩尔也兴奋地宣布："我们已经打倒了任天堂，稳居销量第二名！"看来微软对于二当家的位子确实非常渴望而满足——毕竟，从业界综合实力而言，它由始至终都没有从遥远的最末席离开过。

除任天堂外，也许所有人都没有预料到游戏市场会演变为如今三块市场并分天下的局面。索尼是惟一一家同时保持高端、低端和掌机市场的硬件商，可惜在三块市场上都受制于人。同时维系三部主流主机需要庞大的财力与人力，资金有限的索尼能够保持当前的局面已属不易。PSP气势如虹、PS2风韵犹存、PS3脚步沉稳，索尼预计本财年PS3将销售1300万台，比上财年提高30%。这是索尼即将出台PS3拯救措施的战争预告。



□PS3与PSP与索尼构想的一样正在成为一对完美组合。

完美风暴

只有硬件实现盈亏平衡，PS3才会开始大规模铺货……

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

2009年5月中旬，一篇来自LEVELUP论坛的贴子在全球范围引发轩然大波。发贴者发布的几张超薄PS3图片据称来自国内代工厂，图中的PS3模具粗糙简陋，处处透着山寨味，引来网友的质疑。但当日索尼的长期生产合作伙伴华硕却乱成一片，四处致电国内各大论坛删贴，据称华硕内部在索尼的压力下启动危机管理，昼夜不休地商量对策并控制事态。然而互联网的开放特性注定了没有什么秘密能被掩盖，这些图片在国外网站大规模传开。事后不久，索尼委托台湾一家律师事务所向所有转载该贴的网站发出律师函，要求撤销相关报道。这种此地无银三百两的举动让原本遭人质疑的传闻贴平添了可信度，超薄PS3呼之欲出。

索尼不愧是全球数一数二的工业设计名门，PS3的臃肿身躯在精湛的设计包装下尽显雍容华贵。虽说造型上的霸气并未给PS3带来好运，但珠圆玉润的身材为今后的瘦身再造留下了充沛的空间。玩家永远在追求更小更精致的主机造型，瘦身幅度达四分之三的超薄PS2公布时令全球已有的数千万PS2用户为之垂涎，该机型发售当年，PS2软硬件销量均达到历史最高点，年末商战期间超薄PS2在美国全境缺货，索尼动用空运等一切手段也无法满足欧美玩家无止境的需求量。事实证明，体型缩小幅度越大，对主机的销量推动力越强。通过超薄机型令PS3销量反弹是最有效也是成本最低的手段。PS3的生产工艺正在朝45纳米过渡，根据iSuppli分析，生产工艺的进化已经让PS3所需的零部件数量减少了大约一半，CELL和蓝光光驱的成本一直在大幅下降。由于零部件数量减少，生产超薄版PS3可以让生产成本进一步压缩，也给主机降价留出了成本空间。如果索尼能以299美元的标准售价推出超薄PS3，次世代主机市场格局必然发生戏剧性转变。

去年E3展前，业界充斥着PS3的降价传闻，然而最后降价的却是X360。50美元的价格降幅足以让微软打破与索尼的僵持局面，X360不仅在美国销量保持在PS3的两倍水平，被视为PS3最后根据地的欧洲也在微软的价格攻势中沦陷，甚至在日本也连续两个月超越了PS3。从去年9月初降价开始，X360的销售热度保持半年有余，全球销量冲破3000万大关。微软的这场大胜仅是在索尼冬眠之际趁势夺位的显赫战果，甚至被某些"软饭"视为X360完胜PS3的一场决定性战役。2008年末无疑是索尼最难熬的一个冬季，百年一遇的特大金融危机将斯金格爵士的索尼振兴计划全盘打乱，原定的4500亿日元盈利计划变为2000多亿日元的运营亏损，一场金融风暴将索尼从云端吹落到地狱。索尼财务状况的骤然恶化可以归结为多种原因，首先是由于全球股市震荡，索尼股价跌破2000日元，5年前为研发CELL筹集的2500亿日元无法通过可转换企业债券的方式抵偿，只能通过募资偿还；金融风暴造成高清电视市场的突然萎缩，让电视部门成为索尼最大的累赘，此外索尼爱立信、索尼电子、索尼金融等部门全都成为亏损大户，斯金格在去年10月导致索尼股价大跳水的一次发布会中逐个批判了这些部门的经营不善，唯独舍不得责难SCE。众所周知，斯金格对PS3事业关爱有加，但SCE的2008财年计划确实是由"扭亏为盈"变为"继续亏损"，斯金格却仍然对PS3的销量"表示满意"——这倒未必是斯金格在死撑，事实上2008年末PS3的无所作为可能确实是索尼忍辱负重之举。



□网上流传的超薄版PS3包装图。

2008年春，索尼已经制定了2009财年PS3销售1000万台的计划，最后实际销量为1006万台。索尼的目标精确实现，连金融风暴这个意外因素也没有对PS3的销售计划造成影响，可见PS3的表现确实是好于预期。索尼在制定PS3的2009财年销售目标时，想必就已经打定了财年内不降价的决心，索尼不可能没有预见微软将通过降价大举抢夺高清主机市场。但索尼的首要目标是降低亏损，为此可以不惜牺牲市场份额。由于PS3仍处于硬件亏损状态，主机销量越高，造成的亏损越大，如果通过降价换取市场份额，与微软的价格

大战可能会把危机中的索尼拖入万劫不复的深渊。游戏产业的传统商业思维是在主机发售最初几年不计成本地扩大市场份额，进入成熟期后再收回投资并实现盈利。但这种传统营业模式已不再适合如今的游戏产业。过去硬件商之所以用血本争夺初期的市场份额，目的是要抢先达到软件商期望的装机量，这样才能获得足够的软件阵容，才能实现软硬件销量的螺旋式上升，进入盈利期。而如今跨平台已经是第三方的行业准则，即使索尼砸锅卖铁提高了市场占有率，也很难为PS3创造更强的游戏阵容。欧美的绝大多数大牌游戏已经在次世代主机上倾巢而出，PS2时代北美的几个第三方主力游戏系列在PS3上几乎一样不缺。在高清市场双雄并立的局面暂时无法改变的情况下，索尼的策略正在从传统的市场份额为主导过渡到以止损生利为主导。PS3何时降价以及降价的幅度将由其制造成本决定，只有在硬件实现盈亏平衡之后，PS3才会进入大规模铺货阶段，索尼才会尽全力争夺市场份额。于是，在这个阶段到来之前，PS3的旗舰大作《GT赛车5》选择了常年潜伏，山内一典悠闲自得地环游世界，上田文人不急不慢地称新作“为时尚早”。索尼正在为PS3的盈亏平衡期而蓄力，耐心等待着它的完美风暴……

低端之争

继承任天堂开拓的巨大市场是PS3的一个重要课题……

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

当SCEJ连年交白卷时，SCEA与SCEE都铆足了劲，为PS3创造了远胜于PS2时代的第一方游戏阵容。SCEJ可以不紧不慢，因为日本的高清市场终究会是索尼的天下，但SCEE和SCEA不能无所作为，X360正在不断抢走PS3的潜在用户，PS3未来的潜在市场空间将随着X360装机量的提升而缩减，由于软件阵容趋同，索尼很难引诱X360用户再购买一台PS3，这是PS3持久战策略最大的隐患。

Wii的乱入已经完全打破了游戏产业的技术周期，Wii创造的奇迹证明放慢技术进化的脚步才能为厂商创造最大的利益，第三方也希望延长本代主机的生命周期以收回其巨额的前期投入，这为PS3的十年计划创造了生存的土壤。如果PS3可以保持十年的生命周期，只要每年保持1000万台的销量，最终仍然可以突破一亿台。也许PS3很难恢复PS2辉煌时期每年2000多万台的销售规模，但PS3与PSP双管齐下可使其销售与盈利水平都有望超越当时的峰值。索尼雄霸天下的风光岁月也许再也找不回来，但作为一家企业，提高盈利性毕竟才是终极目标。

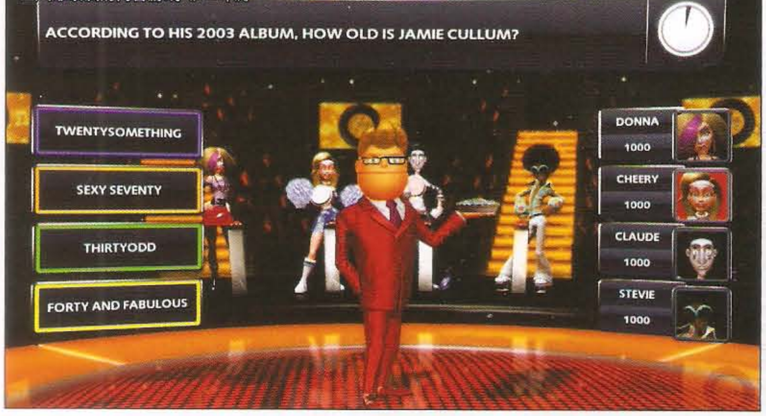
令索尼担忧的是：假如PS2的1.4亿用户全部升级到高清主机，如果X360分走了7000万，PS3还有一亿人的潜在用户吗？目前PS3、X360、Wii三大主机总计销量已经突破一亿，而PS2、Xbox和NGC的总计销量为1.8亿，如果家用机玩家数量不变，目前仅剩8000万玩家供三大次世代主机争夺，如果PS3仅抢到其中三分之一，其累计销量只能达到5000万台。索尼要实现最终一亿台的销量目标，必须要让PS3成为Wii用户的第二台主机。继承任天堂开拓的巨大市场将成为PS3远期发展目标的一个重要课题。

在超薄版PS3的传闻出现之前，PS3与X360的体感操作设备早已通过专利资料、游戏开发商和零售商等渠道而大白于天下，不管这些设备是否会在E3公布，以操作进化取代画面进化正在成为业界新趋势。索尼最大的失误在于当年没有对EyeToy技术进行深度挖掘。前索尼全球工作室总裁菲尔·哈里森曾向日本总部提议将EyeToy作为赋予PS2新生的战略级产品，结果却被作为一款普通周边产品草率应付。如果当初索尼对EyeToy技术进行改良，并联合第三方在PS2上创造体感游戏革命，与Wii争夺低端市场，价格低廉且游戏阵容无与匹敌的PS2将成为Wii的噩梦。对体感化革命的犹豫不决让索尼错失良机，如今Wii在低端市场的独走局面已无法阻挡，PS2即将寿终正寝，索尼从任天堂手中瓜分市场的希望是让PS3实现体感游戏的进化。

索尼在EyeToy上积累多年的技术使其可以轻而易举地研发出超越Wii的体感操作系统。早在5年前的游戏开发者大会中，索尼已经演示了一套可以扫描玩家全身动作的EyeToy新技术，可以真正实现任天堂所吹嘘的“1:1动作感应精度”，可惜由于当时索尼正全力研发PS3，该技术并未得到日本总部的推广。PS3发售后，对应PS3的EyeToy技术研发从未停止。SCEE曾经演示了一种能够像神笔马良一样，让玩家绘制的图案变成3D实物，并且即时进行操作的惊人技术，并于去年的莱比锡游戏展中公布了使用该技术开发的新作《Eyepet》。摄像头与动作侦测的结合实现了Wii永远无法企及的高度互动性，真正地模糊了虚拟与现实的界限。索尼拥有足够的技术与创意能力，创造一个技术更成熟、玩法更多样的体感操作系统并非难事，索尼缺乏的是像任天堂一样用巨额宣传成本将简单廉价的创意之作包装为主打产品的勇气。在PS2晚期以休闲游戏为主打大胆扩张PS2市场的SCEE很值得SCEA和SCEJ深思与学习。EyeToy、《歌星》、《Buzz》等休闲游戏风靡欧洲，将PS2不断渗透到非玩家市场，为今后PS3征战休闲市场打下了坚实的基础。为迎接将来不可避免的休闲市场之争，微软东施效颦般抄袭了索尼的多个休闲大作：《歌舞红唇》照搬《歌星》、为Xbox LIVE打造的问答游戏《1 VS 100》是《Buzz》的翻版，传闻中的X360体感操作系统Xbox Fluid也摆脱不了抄袭EyeToy的嫌疑。但Xbox王国到底是建立在FPS游戏的根基之上，核心向、成人向色彩太浓，在低龄市场上毫无号召力。微软曾寄望于Rare的低龄游戏改变X360的硬汉色彩，但从《宝贝万岁》到《班卓熊大冒险3》，微软投入大量宣传成本的低龄游戏几乎全军覆没。为提高家庭亲和力而设计的AVATAR风格也是热脸贴到了冷屁股，没吸引到休闲玩家，倒是雷倒了绝大多数核心用户。微软希望用售价不到200美元的ARCADE版X360配合休闲游戏与Wii抢夺市场，实际上这部当前售价最低的次世代主机销量并不理想，299美元的专业版X360仍是销量主力……迄今为止，微软为休闲市场而做的努力几乎一无所获。



▲PS3的《Eyepet》真正实现了现实与虚拟世界的完美互动。



■风靡欧洲的问答游戏《Buzz!》。

X360体感操作系统在E3上的亮相看来已是无可避免，微软将一如既往地摸索休闲之路。索尼应该也会有所行动，不过以笔者愚见，目前还不是索尼与任天堂和微软全力争夺休闲市场的时机，在PS3售价降低到199美元之前，索尼仍应将资源全面集结于传统大作，以PS3的高端价位争夺低端市场并非明智之举；PS3的合理战略规划是前5年高价位阶段专注于核心玩家，后5年低价位阶段专注于休闲玩家。PS3售价预计可于2012年降低到200美元以下，届时以其高清性能与更高级的体感操作系统，将可以成为Wii休闲玩家们升级换代的选择。在此之前，索尼首先要实现传统大作的全面复苏以取得市场动力，尤其是在Wii徘徊不前的日本，如今正是PS3通过大作攻势振兴高清市场的天赐良机。

风暴将至

属于PS3的完美风暴即将到来……

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

2009年5月19日，SE在东京召开2009财年决算说明会。当记者问到《最终幻想XIII》能否赶在2009年冬季发售时，和田洋一脱口而出："那只有神才知道……"在场记者们闻言无不冷汗直冒。随后和田洋一补充说"这只是玩笑而已"，但这冷若冰霜的玩笑实在是没法让人释怀……

2009年，PS3在日本迎来小阳春。从2月份开始，《如龙3》、《生化危机5》、《最终幻想XIII》DEMO等重点大作接连上市，持续性的大作刺激让PS3在2009年前4个月的日本平均周销量接近3万台，比2008年同期提高50%。而Wii的周平均销量从5.7万降低到2.87万，比PS3略低一千台。任天堂社长岩田聪难掩失望之情，在《日经》采访中坦言："日本人的新鲜感转瞬即逝，Wii在日本正失去市场动力"。

今年1月30日，任天堂宣布Wii财年销售目标从2750万台下调到2650万台，当日任天堂股价暴跌12%，创下18年来最大单日跌幅。KBC证券分析家认为"任天堂肯定是发现哪里出了大问题"。在任天堂业绩持续增长时，突然出现的预期下调让投资者陷入恐慌状态，长期受到市场追捧的任天堂股票被纷纷抛售。到今年5月，任天堂的市值已经从一年前峰值时的10万亿日元缩水到3.5万亿日元左右，跳水速度远远超过索尼。股市动向可以大致反映一家公司未来一段时间的经营前景，任天堂股价的持续下跌表明Wii的市场信心正在降低。上财年Wii的实际销量为2600万台，比已经下调的预期还要低50万台。虽然Wii在欧美依然强劲，但在日本的疲软之势远远超出了岩田聪的预料。在《FAMI通》杂志的读者调查中，Wii是日本玩家满意度最低的主机，理由是"像游戏的游戏不多"。Wii被国内网友戏称为"三坟机"不无道理，根据Gamerankings网站统计，Wii游戏综合得分仅64分，是9年来游戏平均分最低的游戏机，而PS3则是9年来游戏平均分最高的主机，比Wii高出将近10分。Wii正在成为日本第三方的坟场，2009年后发售的第三方游戏中，只有《怪物猎人G》销量超过10万，以该系列当前在日本的号召力以及《怪物猎人3 tri》试玩版的诱惑，总共20万套的销量恐怕不是一个值得庆贺的数字。SE的《FFCC》新作累计销量不到5万，Capcom的《丧尸围城》移植作销量不到4万，大受好评的《胧村正》销量不到4万，前作全球销量高达200万套的《十项全能》续作首日销量仅2500套，消化率3%。续作销量大幅下滑是玩家新鲜感消退的最直观的表现，在Wii让日本第三方与玩家失望时，PS3软硬件销量的回暖让日本家用机市场格局重新变得扑朔迷离。

PSP从2008年开始在日本全面反超NDS，PS3与Wii之间能否实现同样的逆转？《最终幻想XIII》将成为其中的关键。连续推出两款改良机型与《怪物猎人携带版2nd G》的刺激让奄奄一息的PSP焕发新生，新机型(或降价)与旗舰大作也是PS3实现复苏的必要条件。在《FAMI通》的主机满意度调查中，PS3的满意度同样不高，缺乏大作与售价过高是两大主因。没有百万大作的主机永远无法成为主流，放眼PS3的日版游戏阵容，首款在日本突破百万销量的PS3游戏非《最终幻想XIII》莫属。《最终幻想XIII》试玩版上市当周，PS3销量暴增2.7倍，以6.25万的销量稳居榜首，几乎是Wii的5倍！从PS3这一场井喷的行情可以推断，《最终幻想XIII》正篇发售后，可以将PS3的销量推高并稳定在一个新的销量水平。该作发售之日将成为PS3在日本步入成熟之时，眼下最大的



问题是：这一天何时到来？

《最终幻想XIII》试玩版中将该作发售日锁定为2009年冬季，可是近年来SE的大作便秘现象过于频繁，即使锁定了发售日期也不能尽信。索尼可以将《最终幻想XIII》作为PS3反击Wii的压轴戏，但不能指望它充当前锋。Wii销售不振的良机不容错过，索尼积攒多时的弹药已迎来上膛之时。超薄版PS3推出之后，预计将实现硬件止损，这正是索尼等待已久的完美风暴。PS3的复苏之战将从日本开始打响。

在E3临近之时，SCEJ的第一方大作开始浮出水面。代号为"Project Trico"的上田文人最新作终于揭开面纱，据称SCEJ另有3款PS3 RPG大作将陆续揭晓。去年末山内一典曾向某媒体抱怨，他被索尼强制禁止频繁周游列国，大概是要让他全力制作《GT赛车5》，为2009年末上市而准备。SCEJ的几个主要忠臣近期也动作频频，《如龙》新作已经在全面开发中，对应PS3或PSP的《潜龙谍影》新作公布在即，名越稔洋与小岛秀夫对PS3的全力支持都获得了丰厚回报，仅用一年时间开发的《如龙3》销量轻松突破50万，《潜龙谍影4》全球销量已逼近500万，远远超越了X360任何第三方独占游戏的销量纪录，比起在X360和Wii上为十余万套销量而焦头烂额的日本同行，世嘉与Konami已经从PS3的雄浑后劲中获益。目前日本的高清主机用户仅400余万，还有2000多万的潜在市场未发掘，PS3从现在开始发力为时未晚。

半年前，堀井雄二在《勇者斗恶龙IX》发售日发布会中宣布《勇者斗恶龙X》登陆Wii，那一天被很多人定为PS3的祭日，《勇者斗恶龙VII》宣布登陆PS后N64在日本几乎灭亡的陈年往事也被纷纷搬了出来。而之后半年的局势变化令人大跌眼镜，PS3在日本首次超越Wii，日本的PS3新作高密度公布，《DQ》易帜后本应产生的雪崩效应并未发生。游戏产业正在进入一个新时代，过去的技术蓝图与业界常识在这个全新的生态环境中早已不再适用，业界的海洋将更加风云多变。不管未来如何，至少，我们现在可以肯定的是：属于PS3的完美风暴即将到来。



□《最终幻想XIII》是否能在2009年冬季上市仍是一个谜。



PSN玩家 近期下载指南

文 纱迦 美编 心の永恒

进入 4 月以来，尽管大作数量锐减，但是 PSN 上依然热闹非凡，很多年初甚至去年的游戏都在持续更新着下载内容。而到了 5 月底，因为 E3 的即将到来，PSN 上更是不断放出大量新影像，让玩家有目不暇接的感觉。下面就随着我来浏览一下 4 月以来（截止至 5 月 20 日）的 PSN 动态吧！顺便还有很多实用心得一并放出哦！

港服

港服无疑是和我们关系最密切的一个服，首先港服的中文界面就让我们感到无比亲切，尽管很多游戏没有中文版，但是这些游戏的相关内容在港服里都有对应的中文解说，不得不说还是相当令人满意的；其次，作为目前最便宜的游戏版本，除了少数坚持美日原版的玩家外，很多人都明智地选择了实惠的港版。如此一来若想下载对应的升级包或追加内容，自然也得在港服里寻找答案。因为只有少数游戏的下载内容才是全版本通用的，一旦买错版本就是把钱往水里扔了；最后，港服至今仍支持国内的大部分信用卡，这是其他服都不能比拟的最大优势。

过去港服总给人更新慢、内容少的感觉，曾几何时，这个印象已经被甩到新马泰去了。尽管目前的港服还是不能和日美欧服比，但已经足以令我们欣慰了。

如果想查看港服最近更新了哪些内容，只要进入 PSN 界面后点击右侧上方的“更新履历”即可。在



这里可以按时间顺序查看近期更新的内容，但是没有更多选项可以点击。如果你不是经常查看港服资源，那么很有可能漏掉一些重要的更新内容。另外很多游戏的追加内容在表中并没有写上对应的游戏名，如果你不点进去查看的话，完全不知道这是什么东西。

下载游戏

4 月以来更新的下载游戏有 6 款。分别是《太空行者(ASTRO TRIPPER)》(售价 39 港币，英文版)、《水晶防御》(售价 68 港币，日英文版)、《放牧幽浮(FLOCK!)》(售价 118 港币，英文版)、《影中漫步》(售价 23 港币，英文版)、《功夫玩偶》(售价 106 港币，中英韩文版)、《守望者(WATCHMAN THE END IS NIGH)》PART 1（售价 155 港币，英文版）。游戏中《放牧幽浮》和《守望者》有体验版，大家不妨来体验一下。

小游戏《太空行者》售价低廉，素质不高，没事拿来玩玩倒也凑合；Square Enix 的《水晶防御》本为 iPhone 游戏，后来被移植到 PS3 上，类型是塔防，素质一般，其他服早已推出；《放牧幽浮》是 Capcom 外包作品，俗称“外星人赶羊”，是个创意类游戏；奖杯神作《影中漫步》仅售 23 港币，5 人一分简直不要钱，不过由于其他服早已推出，想必“丧心病狂”的奖杯迷们早就已经出手了；《功夫玩偶》素质平平，美服前阵子刚进行了免费推广，不管你错过还是没错过都用不着来港服花钱买；最后一个《守望者》售价高昂，还是 PART 1，着实让人不敢下手，光盘版评分也不咋的。



新更新的 PSP 游戏则只有《极魔界村》（英文版）一款，售价 158 港币。

追加下载

港服 ■《小小大星球》

《小小大星球》一口气追加了 7 款服装下载，分别是北欧神话套装包（售价 30 港币）、埃及神话套件包（售价 30 港币）、造物者套件包 1—关卡套件（免费）、玄天神剑套件包（售价 30 港币）、SACKBOY 造型比赛亚洲优胜（免费）、功夫玩偶套件包（售价 25 港币）、啪嗒嘭服装（售价 15 港币）。更新速度仅比欧美慢一点点。



港服 ■《火爆狂飙 天堂》

新增警匪追逐战模式下载，售价 80 港币。在这个 8 人在线的模式中，增加了 PCPD Special 和 Hunter Citizen 这两部警车。玩家的目的是在抢匪把黄金带回老巢之前取回黄金，黄金则是散落在天堂市四处的。注意此模式仅对应究极版。

港服 《极品飞车 地下狂飙》



新增了挑战系列扩充包和老大车辆组合包。挑战系列扩充包增加了60个新赛事，包括两个游戏模式（公路战争和公路检查站），以及3辆新车，而且完全免费。老大车辆组合包则提供了多辆BOSS级的强力赛车，不过你必须下载了挑战系列扩充包才能使用，老大车辆组合包是要收费的。

港服 《火影忍者 终极忍者风暴》

下载的内容已经增加到了5弹。（美服已经有10弹）在4月更新的第4弹追加了援护角色二代目火影和一个新任务，第5弹增加了援护角色夕日红和对应的新任务。当然这全部都是免费的。

港服 《街头霸王IV》

盼望已久的综合包终于发售了，只要98港币即可买下全部25名角色的2P服装，比之前的单买便宜多了。当然如果你知道这些内容其实早已放入游戏中的话，这98港币就掏得有点不那么心甘情愿了……



港服 《杀戮地带2》



盼望已久的钢铁钛金属扩充包终于登场，售价60港币！钢铁钛金属扩充包增加了两张在线多人地图，官方号称是“惊险不断、峰回路转”。“荒地弹丸”的战斗在一辆穿梭于毕罗斯和荒地之间的列车上打响，除了要小心敌人的火力，头上还会不时出现致命的障碍物；“贝克达巡洋舰”是大型巡洋舰中的战斗，完全在室内空间进行，ISA士兵们要一面与赫尔盖斯特人作战，一面保卫巡洋舰的平安。

港服 《痛楚》

新增了SORE SPOTS追加内容，售价为48港币。在这个内容里包含了两个全新环境，一个是设在Moriningwood高中的体育馆，这里有全新的游戏模式Mad Science；另一个是外星人研究中心，新玩法名为Fun With Explosives。此外还会有全新的多人模式PAINalympics。

新角色方面又增加了两位，一名是大名鼎鼎的达斯特，不在杰克身边的他依然活泼，而且是免费下载；另一名是来自70年代功夫片的BROCK LEE，售价8港币。



日服

喜欢日式游戏的人自然要来日服，不过由于日美游戏的巨大差异，日服上的美式大作相关内容又少又慢，连港服都远远不如。日服的优势除了日式大作之外，还有PS和PSP的游戏。日服更新的PS游戏是最多的，而且下载量也令人惊讶，特别Square Enix也加入进来之后，下载榜的前十名里大部分都是它的游戏。拿现在来说，目前排名前三名的分别是《最终幻想战略版》、《最终幻想Ⅶ国际版》和《格兰蒂亚》，前十名里则占去了6名。

和PSP的联动亦是日服的一大特色，除了不胜枚举的PSP壁纸和主题，数量繁多的体验版也让人眼花缭乱。此外大部分PSP游戏的下载内容均可在日服下到，如《偶像大师SP》的全部下载内容、《真・三国无双 联合突袭》的追加任务等等。

进入PSN界面后你可以直接点击左侧的NEWゲーム来查看最新更新的游戏相关内容，还可以点击右侧上方的WHAT's NEW来查看所有更新内容。而且在WHAT's NEW的下面还可以点击“过去の更新履历を见る”来查看最近的全部更新。

追加下载

日服近期的追加下载和港服大致相同。只是《小小大星球》要多一个300日元的埃及神话包，另外多两个《SONIC WORLD ADVENTRE》的下载包，各300日元，每个均追加了4个白天关和两个夜晚关。这个《SONIC WORLD ADVENTRE》其实就是《索尼克释放》的日版。



日服目前无《杀戮地带2》钢铁钛金属扩充包下载。

影像

新推出的影像有《我的暑假4》、《铁拳6》、《瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态》、《薄暮传说》。

主题

值得推荐的有《机车风暴 太平洋裂谷》SIGNATURE LIVERY主题（日版名为《机车风暴2》）、《ANGELLOVE ONLINE》的5弹主题、



《跨越宇宙的少女》（宇宙をかける少女）主题。值得注意的是《跨越宇宙的少女》主题，色彩丰富，图案多变，不管你是不是动画FANS都应该下回来装饰门面。纯爷们儿的《机车风暴 太平洋裂谷》SIGNATURE LIVERY主题也很值得推荐，不过在其他服也能下到。

PSP相关

除去《偶像大师SP》等追加内容，日服最近提供了《西村京太郎旅行悬疑 险恶的季节 东京～南纪白滨连续杀人事件》、《流行之神3 警视厅怪异事件档案》、《勇者30》的体验版。《勇者30》还提供了壁纸12张，《走自己坚信之路》（オレイケ）提供了一个PSP主题。

小技巧：ビデオ卖场

其实在我们看到的日服PSN卖场中，还隐藏了一个ビデオ卖场，只不过我们是看不到的，只有日本IP的用户才能访问。ビデオ卖场顾名思义，就是卖影视作品的商店，这里的商品基本上都是动画，但素质绝对高清，远胜大家在网络下载的RMVB版本，当然没字幕（废话）。在ビデオ卖场里可以找到很多热门动画的高清版下载，比如《超时空要塞 边境》、《跨越宇宙的少女》等等，当然都是要钱才能下载的（又一句废话）。

既然看不到，那么介绍这个有什么意义呢？看不到可不等于进不去哦！大家应该知道，在进入PSN界面时，屏幕上会随机以一些巨幅图片标出热点内容推荐，点击这张图片即可进入对应的下载频道。如果这个热点内容推荐正好变成影视作品的话，那么点击进入的话便可以来到ビデオ卖场了！

简单地说就是反复刷界面，直到出现ビデオ卖场里的内容，就OK了。但是热点内容推荐也不是完全随机的，每周大概就是在几个内容之内来回切换。另外有时候点击图片会出现链接错误，这样也是进不去的。

美服

如今的业界是西风压倒东风，因此PSN美服上的东西也是最多的。不过美服的购买亦是最麻烦的，目前只能通过点卡的方式来购买。

个人认为美服界面是分配最为合理的。查看更新可以选择左边的NEW RELEASES，右边上方是流行游戏榜“POPULAR GAMES”，下方是下载排行榜“TOP DOWNLOADS”，一目了然。

小技巧：视频商店

美服也有一个隐藏的视频商店，只有美国IP才能访问。（也许墨西哥、加拿大也能访问，不过还是和我们没关系。）要想访问视频商店，方法和日服一样，不停地刷热点推荐就行。

美服的视频商店就是以电影为主了，因为SONY有自己的电影公司，因此里面的资源就连Xbox LIVE也没法比。这些电影有出售的，也有租赁的，价格倒是不贵，不过高清电影的容量太恐怖了，不换个大硬盘根本不用考虑。



特别专题

美服经常搞一些特别专题，例如有名的PSN官方电子杂志《QORE》，目前已经一周岁了。这个电子杂志每期的内容都还不错，影像也是高清的，每期还会送一些特别内容（尽管有些没兑现）。《游戏机实用技术》上曾经介绍过主持这个电子杂志的美女维罗妮卡，她在北美玩家中的知名度可比婕德高多了。维罗妮卡访问Konami“老色狼”市场部经理的桥段去年让我们乐了很久。没看过这个杂志的人不妨订阅一下，不会让你失望的。



5月的新专题是《SPRINT》，这个专题因为赠送《功夫玩偶》的大手笔令世人无不刮目相看。除了这份大礼，里面还收录了《SPEEDWAY》的两段MOVIE、NASCAR/SPRINT CUP SERIES的一个主题和十张壁纸，统统免费哦！





下载游戏

最新上市的有《TEXAS CHEAT'EM》(9.99美元)、《ZEN PINBALL》(9.99美元)、《PUZZLE QUEST GALACTRIX》(19.99美元)，都是无足轻重的小游戏。《PUZZLE QUEST GALACTRIX》本来被不少玩家期待，不过目前看来素质着实一般。值得一提的是，为迎接新作上市，去年获得海内外媒体一致好评的《生化尖兵 重装上阵》(Bionic Commando Rearmed)前阵子曾降价至4.99美元，简直就是白送！大家平时要多留意这种福利啊！

提供DEMO的游戏有《ZEN PINBALL》、《X战警前传 金刚狼》、《漫画英雄对Capcom 2》。

追加下载

美服和港服相比多了不少东西，不过除掉如影随形的《吉他英雄》、《摇滚乐队》新曲下载，再除掉一些日式游戏的陈旧更新(如《高达无双2》的3个任务包、《火影忍者 终极忍者风暴》的2弹下载、《战场的女武神》和《魔界战记》的相关下载)，剩的东西就不多了。

《机车风暴 太平洋裂谷》：在5月中旬400多M的升级之后，对应升级功能的LUNAR-TEC SIGNATURE LIVERY PACK已经推出，不过这个免费下载内容其实就是增加几个新车型而已。

《BUZZ！Quiz》：这个也应该划到《吉他英雄》、《摇滚乐队》那一类，总之是国人可以无视的那种。

《索尼克 释放》：追加的MAZURI ADVENTURE PACK，又增加了新的关卡。

《鹰击长空》：继追加欧洲主力战机后，美帝的主力战机亦登场了。

《致命车手》(WHEELMAN)：共推出了3个下载包，其中有两个免费，增加了新任务和车辆。

《教父2》：游戏素质不咋的，下载内容倒是一口气推出了4个，汗。



主题&壁纸



新增主题3款：《机车风暴 太平洋裂谷》、《啪嗒嘭2》、《像素垃圾 伊甸 ENCORE》。

新增壁纸：《终结者 救世主》、《像素垃圾 伊甸 ENCORE》。

美服的付费豪华主题依然在孜孜不倦地更新中，不过想必国内玩家是不会打它的主意的。

PSP相关

美服目前致力于推广PSP游戏下载活动，光是近期这两个月不到的时间就推出了《追击力量 极限正义(PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE)》、《啪嗒嘭2》、《追击力量》的下载。

主题方面推荐《啪嗒嘭2》的PSP主题。

PS游戏

美服新增的有：《格斗之王99》、《小龙斯派罗1&2》、《BOWLING》、《R-TYPE DELTA》。

欧服

欧服和美服的定位比较重叠，由于很多美式大作的欧版要晚出，加上欧版定价历来都高于美版，因此肯在欧服消费的人很少。不过欧服偶尔也会放出一些非常精彩的特别内容，例如以前的PS3欧洲广告系列，因此大家依然要定时来逛逛。

欧服查看更新的方法是点击LATEST。

特色内容

近期欧洲最有特色的内容自然是《杀戮地带2》的两段制作花絮——《THE MAKING OF KILLZONE 2》和《THE MAKING OF KILLZONE 2 CONCLUSION》。没看过的人不妨下回来看看。

今年1月在美国推出的小游戏《BEJEWELED 2》近日于欧洲上市，为此特别推出了一款免费主题。此外还有《FEAR 2》免费主题可供下载。

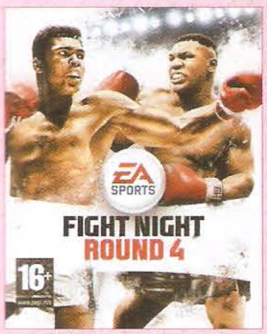


信息集结
特正集结
劲作集结
攻略集结

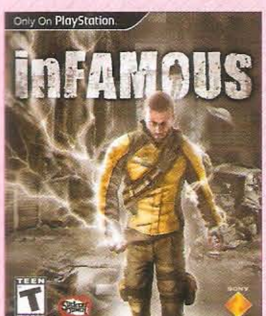
PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表



■萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士



■拳击之夜 4



■无名英雄



■真·三国无双 5 帝国

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年5月					
1日	X战警前传 金刚狼	X–Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
5日	情圣拉里 票房崩溃	Leisure Suit Larry：Box Office Bust	Codemasters	动作	美版
12日	圣域2 堕落天使	Sacred 2：Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	美版
18日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击	美版
19日	终结者 救世主	Terminator Salvation	Warner Bros.	动作	美版
19日	终极格斗冠军赛2009	UFC 2009 Undisputed	THQ	体育	美版
22日	VR网球2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	欧版
22日	闪点行动2 巨龙崛起	Operation Flashpoint2：Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	欧版
26日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速	美版
26日	无名英雄	inFAMOUS	SCE	动作	美版
26日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	美版
28日	真·三国无双5 帝国	真·三国无双5 Empires	Koei	动作	日版
2009年6月					
2日	红色派系 游击战	Red Faction：Guerrilla	THQ	动作射击	美版
8日	泰格伍兹高尔夫巡回赛10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
9日	虐杀原形	Prototype	Activision	动作	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
17日	胖公主	Fat Princess	SCE	动作	美版
23日	霸王 II	Overlord II	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	Atrlier Rorona	Gust	角色扮演	日版
25日	阿加雷斯特战记 ZERO	アガレスト战记 ZERO	Compile Heart	角色扮演	日版
25日	苍翼默示录	BlazBlue：Calamity Trigger	Arc System Works	格斗	日版
30日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez：Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	美版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half–Blood Prince	EA	动作	美版
30日	拳击之夜4	Fight Night Round 4	EA	体育	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
2009年7月					
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
16日	格斗之王XII	The King of Figthers XII	SNK Playmore	格斗	日版
21日	豚鼠特工队	G–Force	Disney	动作	美版
23日	块魂赞歌	块魂トリビュート	NBGI	动作	日版
23日	多罗聚会	トロともりもり	SCE	动作	日版
2009年8月					
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
预定	三重宇宙	Trinity Universe	Gust	角色扮演	日版
2009年9月					
9日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
25日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
22日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	美版
25日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	欧版
25日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
预定	夺命双雄2	Kane & Lynch 2	Eidos	动作射击	美版
2009年10月					
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
2009年11月					
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age：Origins	EA	动作角色扮演	美版
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
2009年预定					
夏	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman：Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
夏	最终幻想 XIII	Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	日版
秋	忍者龙剑传Σ2	Ninja Gaiden Σ2	Tecmo	动作	日版
秋	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	美版
秋	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演	日版
秋	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
冬	马克斯·佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击	美版
年内	未知海域2 横行贼道	Uncharted 2：Among Thieves	SCE	动作冒险	美版
年内	量子理论	Quantum Theory	Tecmo	动作射击	日版

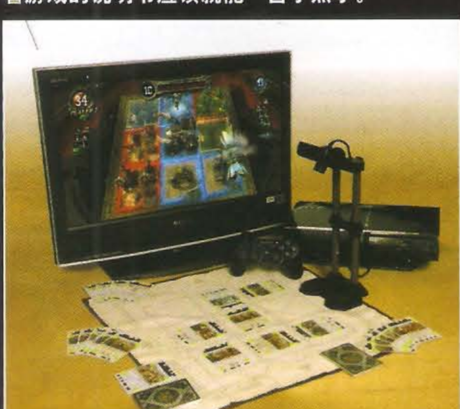
INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

神机 Q&A PS3 常见问题解答

PS3 common issue collection

Q 最近看中了《PS3 专辑》送的 DVD 里《审判之眼》这个游戏，很感兴趣想买一套，所以特地来咨询一下相关的问题。①一套游戏都包括些什么配件跟卡片之类的东西呢？②除了游戏自带的卡片外，我看见淘宝上还有很多其他属性且价格不一的卡片，我应该怎么选择我所需要的呢？还是说不同属性都买齐才算最完整？③一个卡片包的合理价位应该是多少？还是根据不同卡片有不同价格？④游戏的规则是怎样的？能否简单说明一下，这样我就能和好友在家一起玩了。

A ①《审判之眼》亚洲版的官方译名为《审判魔眼 机神之乱》，只要玩家将系统的语言分别调整为繁体中文、英文和日文，那么在游戏时就会显示对应的语言界面。游戏的套装中除了游戏光盘外，还会附赠 PLAYSTATION Eye 摄像头和专用支架、一张专用棋盘、一套新手卡组（包括 30 张召唤卡和 4 张操作卡）、一套卡片扩充包（包括 8 张召唤卡），官方售价为 645 港币（约合人民币 570 元）。②和大多数卡片游戏一样，如果你并没有收集卡片的嗜好，那么在卡片的选择上就可以随意一些，并不需要将所有属性的全部集齐，因为只有利用手中有限的卡片组合出多变的战术出奇制胜才是高手的表现哦。③普通的卡片包售价一般在 80 元人民币左右（复印仿制卡价格大约在 20 元左右），但由于每个卡片包的卡片内容完全随机，所以也不排除某些玩家将一些收集难度较高的卡片单独出售的情况，你可以在购买时根据自己的实际情况来进行选择。④首先要很抱歉地告诉你，本作仅支持网络对战，而非单机双人对战，至于具体的规则你可以参看游戏的说明书应该就能一目了然了。





Q 春节入手了港版 PS3，现在有几个关于 PSN 的问题想要请教一下。①我前几天分别注册了港服、日服、美服的账号，之后看到港服上有经典的 PS 游戏（例如《生化危机》前三代和《最终幻想VII》），但由于全是日文版的，所以只好溜到美服上去找找看是否有英文版，结果发现 Ccpcom 公司的游戏有一堆，唯独就没有"《生化危机》前三代"。原来不是听说港服的更新是最慢的吗？怎么现在反倒是美服上缺少这几个游戏呢？美服过段时间会不会增加这几个经典 PS 游戏的英文版呢？②PS 游戏应该是分区吧？这样的话，如果我从 PSN 美服上下载 PS 经典游戏的英文版，会不会因为区域限制而不能在我的港版 PS3 上运行呢？

A ①关于港服更新慢的问题其实之前也有很多玩家询问过，不过这主要是针对欧美次世代游戏推出频率高，而日本等亚洲地区相对较慢，进而影响各种追加内容推出速度的现象，由玩家自己总结得出的，并不能适用于所有 PSN 服务器的更新规律。另外从"《生化危机》系列"历代作品推出的时间上来看，日版往往都先于美版发售，所以和日服更新速度较为接近的香港索尼官方优先将其放在 PSN 上提供下载也算是情理之中的事情，如果你想玩到英文版可能还需要再耐心地等待一段时间了。②目前 PSN 上推出的下载 PS 游戏都不存在区域限制而无法运行的情况，这点你可以完全放心。

Q 最近买了 PS3，但没钱买 HDTV，想买个大约 1000 ~ 1800 左右的显示器，想问一下有什么好推荐吗？

A 如果要想完全发挥出 PS3 支持 1080p 的画面优势，在选择显示器时你不妨将是否支持 16 ： 9 宽屏，分辨率是否达到 1920×1080 作为挑选的两个准则，而根据小编们目前了解的情况来看，明基（BenQ）、华硕（ASUS）、三星（SANSUNG）在 1000 ~ 1800 元的区间有不少型号都符合你的要求，你可以向经销商询问具体的性能参数再决定购买。

Q 超技的 PS3 手柄键盘可以直接在 PS3 上输中文吗？如果是，那原装的为什么不行呢？另外以后版本更新应该可以支持中文输入吧？

A 要想在 PS3 上输入中文其实与系统版本没有任何关系，玩家除了需要将系统语言设定为"简体（繁体）中文"外，所运行的游戏是否支持中文输入也是起决定性作用的因素之一，而并非使用原装手柄键盘就能够解决。

Q ①最近买了港版 40GB 的白色 PS3，上网注册了个 PSN 账号，注册时国家选择的香港，语言是简体中文，而上卖场显示的菜单和内容介绍是中文的，下载收费的货币是 HK，这应该就能确定我所注册的应该是港服账号吧？不过昨天用电脑登陆 http://store.playstation.com 时选择"Asia"登陆香港的 PSN 网站，却显示找不到户口，最后反而是登陆 Europe 的网站成功了，所以我现在也搞不清楚我的 PSN 账号是港服还是欧服的了……这到底是怎么回事

呢？②我想买《生化危机 5》的付费下载内容，那我是否应该登陆 PSN 港服购买呢？我的游戏应该是欧版，因为名字是《Resident Evil 5》，它能兼容《Biohazard 5》包含的下载内容吗？

A ①根据你的描述，你所注册的账号的确应该是对应港服的才对，如果之前通过电脑无法顺利登陆，建议你使用以下的网址 https://store.playstation.com/login.gvm 再进行尝试以确认你的账号归属。②由于你的游戏是欧版，所以并不支持下载港服提供的追加内容，你只能注册 PSN 欧服账号再购买与游戏名称对应的追加内容才行。

Q ①我本打算在这次换电脑的时一并购入 PS3，但是一直犹豫是单独买个液晶电视顺便代替液晶显示器，还是直接买个 1080p 的液晶显示器……（两样都买是行不通了，因为我是放卧室，房间面积实在有限），在液晶显示器方面，现在我看上了明基的 E2400HD，只是不知道 24 寸的显示器在玩一些文字比较多的游戏（比如角色扮演游戏）时会不会应为屏幕小而看不清楚游戏中较小的文字呢？②PS3 降价的消息可靠吗？之前看杂志上报道过降价 100 美元的消息，如果是真的话，那我宁可暂时不玩也等着它降价。

A ①明基的 E2400HD 显示器由于超高的性价比的确在刚推出时就受到了不少玩家的青睐，而且现在就算是想在经销商处买到现货也非常不容易，如果已经敲定了更换计划，还是建议你尽快出手比较好。从小编们使用这款显示器的实际情况来看，它并不会出现你所谓的“玩角色扮演游戏文字较小”的现象，除了自带的音箱效果由于全开放式的设计而效果欠佳外，在画面的表现上绝对称得上是同等性能显示器中的佼佼者，你不妨作为购买时的参考。②PS3 降价的消息目前只是业界评论家对于索尼经营策略的一种猜测，我们作为普通玩家惟一能做的就是等待官方确认这个消息而已，或许在今年的 E3 游戏展上就能给我们带来这样的惊喜吧。

Q ①买 PS3 时一般应注意什么？如何辨别机器的版本和是否是新机呢？②PS3 港版参考价格是多少？怕自己买贵了。③我准备用三星的 19 寸液晶显示器（T190）和飞利浦的震动耳包（SHG8050）搭配使用，在 PS3 上应该怎么接呢？④日版的蓝光电影，例如《最终幻想Ⅶ 再临之子完全版》可以在港版机器上播放吗？⑤PS3 出现的黄灯是普遍现象吗？出现后应如何解决，花费是多少？⑥注册 PSN 复杂吗？需要事先准备什么？⑦PS3 可以用新出的游戏盘进行系统升级而不用在线升级或 U 盘升级吗？

A ①由于 PS3 有第一次开机画面（提示玩家必须通过 USB 线连接手柄才能进行操作），



所以很容易就能判断主机是否为翻新机，而根据主机的型号编码的后两位我们也能很快辨别出主机的区域版本（00 为日版、01 为美版、05 为韩版、07 为台版、12 为港版），最后只要留意随主机附送的手柄是否有被使用过的痕迹，基本上就没有什么问题了。②目前港版 80GB 的 PS3 官方售价为 2880 港币（约合人民币 2550 元），如果是在国内购买的话，价格在 2700 元以内都是可以接受的。③你使用的三星 T190 显示器由于并不支持 HDMI 信号输入，所以只能通过色差转 VGA 的方式来输出 PS3 的画面，你需要购买一根 PS3 的色差线（和 PS2 通用）和转接盒（例如 HD RUSH），再将对应的接口连接即可。飞利浦 SHG8050 是采用普通的耳机接口，所以为了能够正确输出音频，你还要额外购买一个双声道的转接器和红白线转耳机接口，最后将色差线的红白接口通过它与耳机相连即可。④日本和香港属于同一个蓝光分区，所以在港版机器上播放日版蓝光电影是没有问题的。⑤前段时间流传较广的“PS3 死亡黄灯”其实在 PS3 用户中只属于极个别的现象，你并不需要为此而过于担心，如果你是购买的港版主机，在出现上述问题后也可以联系香港的官方客服寻求帮助，大约需要花费 2000 元左右用于更换主板。⑥在已经联网的情况下，选择 XMB 界面“Playstation Network”下的“注册 Playstation Network”就能按提示顺利注册 PSN 账号，所有的步骤中只有地址信息的填写比较麻烦，你需要事先在网上搜索一个可用的对应地区的邮编才行（例如港服需要提供一个香港地区的邮编）。⑦PS3 的游戏光盘中虽然都带有最新系统版本的升级程序，但由于官方的更新速度并非和游戏同步，所以为了能够保证主机的系统版本随时都处于最新的状态，还是建议你先使用电脑下载升级程序，再使用 U 盘完成更新的方式比较好（登陆 PSN 必须要求玩家系统为最新版本）。

Q 我的 PS3 是用原装 HDMI 线连接电视机（夏普比较新的一款 GE5A 系列，支持全高清），打开主机后在系统界面显示的是 1080p，但玩《VR 战斗 5》时分辨率却自动改为 720p，不过《VR 战斗 5》的外包装上的确是注明支持 1080p，为什么会出现这种情况？

A 你只需要进入游戏的选项中将图像的输入方式改为 1080p 即可，因为在没有更改游戏设置的情况下，游戏会默认以 720p 显示画面。

Q 我买了一台港版 PS3 和港版的《灵魂能力Ⅳ》，之后注册了一个日服的 PSN 账号，并下载了 600 日元的追加包，那请问如果我要联机游戏的话，是连接港服还是日服？我在日服 PSN 买的服装可不可以在港版游戏里使用吗？

A 无论你是购买的哪个版本，联机游戏时都会连接官方的专用服务器，并没有所谓的港服和日服之分，而和大多数日版与港版游戏通用追加内容的情况不同，本作从日服上下载的服装并不能在港版游戏中使用，这点估计要让你失望了。



Q 在日本买 PS3 和大陆买应该没有区别吧？那么从日本买来会便宜吗？保修问题怎么解决呢？

A 由于你在不同地区所购买的套装和赠品不同，主机的实际价格本身就会存在一定的差异，再加上日元对人民币的汇率每天都会发生变化，所以小编们也并不能保证在日本购买 PS3 就一定比大陆便宜。而关于保修的问题，索尼官方的规定是不同区域版本的主机只能联系对应地区的维修点才能维修，所以如果你是购买的日版主机，那么出现问题的话基本上就很难得到解决，港版主机则没有这个疑虑，建议你在购买主机时向商家咨询好相关的情况再作决定。

Q ①请问怎么给 PS3 的用户设置密码呢？主要是想防止其他人乱动自己的主机，之前看《PS3 专辑》上似乎有讲过方法，但不知道具体该怎么操作……②PS3 浏览网页时可以将页面全屏显示吗？③注册 PSN 的年龄和姓名等信息必须使用真实的吗？主要是怕以后绑定信用卡后，如果和 PSN 的资料不符会影响购买付费内容？

A ①PS3 并不具备对登陆用户设置密码的功能，如果你想避免别人乱动主机的话，不妨专门建立一个“游客”的账号并将其设为默认登陆，这样也可以在一定程度上避免他人出现误操作的情况发生。②使用 PS3 浏览网页时可以按下 R3 键对当前显示的画面进行“缩放”，或选择“显示”项目下的“最大尺寸”来扩大网页的显示范围，但暂时不能实现“全屏显示”的功能。③注册 PSN 时填写真实的个人信息主要是方便官方收集用户信息，基本上只要确保你注册时填写的出生年份到目前为止超过 20 岁以上就不会受到“游戏内容分级”的影响。另外随着官方对 PSN 系统的升级，目前所有在国内注册的信用卡都无法再在各个 PSN 服务器上使用，如果你需要购买付费下载的内容，只能通过网购点卡等方式对自己的账户充值才行。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

在前几辑《PS3 专辑》中，我们已经为各位玩家介绍了很多 PS3 主机相关的周边。由于技术门槛过高，开发难度较大，所以现在国内市场上关于 PS3 的电玩周边产品可谓是少之又少。由中天电子代理的海外知名品牌 PEGA 到目前为止已经推出了数款 PS3 的周边产品，在一定程度上满足了部分 PS3 玩家的需要，这一次我们就在这里为各位玩家介绍一下 PEGA 系列 PS3 周边产品。

文 ACE飞行员 美编 心の永恒



PS3电玩周边系列

PEGA出品



PS3无线遥控器

目前性价比最高的蓝光播放机非 PS3 莫属，再加上目前国内市面上已有大量的 MiniBD、BD25 甚至是 BD50 的蓝光刻录影碟，所以目前能够使用 PS3 观看的高清影片资源可以说是漫山遍野，不再是什么稀罕玩意。对于许多玩家来说，直接利用 PS3 的 DS3 手柄来当遥控器播放影片已经是习以为常的事情。然而你有没有发现，如果你的家人面对着 PS3 想观看影碟，他们一般都会一筹莫展，因为手柄对他们来说是一个奇怪而又陌生的东西，所以在家里配备一个遥控器主要是方便家人的使用。

PEGA 这款 PS3 无线遥控器由遥控器和一个 USB 无线接收器组成。将 USB 接收器插入 PS3 的 USB 口中就可以立刻识别到遥控器。该遥控器最大遥控距离达到 7 米，需要安装 2 节七号电池，总体来说分量很轻，几乎只有 DS3 振动手柄一半的重量。遥控器上面的功能键比较少，基本就是看碟时候最常用的几个功能，比如播放、快进、快退，下一章节等，由于采用视频播放时候统一的指示符号，所以使用起来非常方便。当然，比起 SONY 官方推出的 PS3 遥控器，这个小小的遥控器在看相上显得寒酸了点，不过它在价格方面也比原装遥控器要便宜很多。

1×4蓝光手柄座充

PS3 手柄的续航时间还是比较长的，而且充电非常方便，只要接上一根链接主机的 USB 线就可以进行充电。然而 PEGA 这次还是为 PS3 手柄推出了一款座充，而且还是一款一次能够为 4 个手柄同时充电的 1×4 座充。该产品放弃了普通的 USB 连接线充电方式，取而代之的是采用 5.4V 变压器与座充连接供电，这样设计是为了能够提高 PS3 手柄的充电速度。座充前方有 4 个小指示灯和一块透明塑料面板，座充通电后，面板呈现出奇幻的蓝光。把手柄插入座充，当手柄处于充电状态时指示灯会发出红光，手柄完全充电完毕后，指示灯将变为绿灯。

或许一般玩家不会大费周章的非要用座充来为自己的 PS3 手柄充电，这产品最好的使用者肯定是一些游戏狂人或者 PS3 俱乐部成员。如今 PS3 的奖杯系统已经吸引了大批玩家甚至一些奖杯组织竞相追逐。他们或许需要随时更换电力充足的手柄，这时候有了这个 1×4 蓝光手柄座充，大家就可以轮番上阵了。



■将是个PS3手柄插入座充内的场面还是很壮观的，有点艺术品的感觉。

自动控温酷冷风扇

只听说过给X360装个风扇，防止它三红，还真没有听说过PS3需要风扇的。如果你害怕你的PS3温度过高，受了委屈，那么PEGA这款自动控温酷冷风扇可以给你一个给PS3降温的方案。该产品直接安装在PS3后方的电源线接口上，等于是为PS3的热屁股加上了一排风扇。该风扇由2个大风扇组成。可别小看这个装置，它能够随着温度自动开启，而且无需任何外接电源。当侦测到PS3后方的温度高于40度时，风扇就会自动启动进行降温，如果温度在40度以下，风扇会自动停止工作。

这个风扇还有一个兄弟，就是安置在 PS3 USB 口处的前置风扇。该设备一样由2个大风扇组成。只要将风扇插入PS3的第二USB口即可。该风扇不具备温控功能，不过它由一个开关控制，玩家自己控制，想开就开，想关就关，主要功能是起的辅助降温作用。虽说PS3的耐热性能非常不错，不过如果你是特别细心的玩家，并且希望自己的PS3看起来有那么点与众不同的话，这个自动控温酷冷风扇和USB前置风扇被装到PS3上还是蛮有趣的。



PS3 3合1滑盖无线键盘



这算是 PEGA 在 PS3 上推出的一款最为有形有款的周边了。PEGA 长期以来为欧美、东南亚等国外市场提供专业的电玩周边产品，在 E3、CES 等大展上我们也能看到 PEGA 鲨鱼 LOGO 的身影。这款 3 合 1 滑盖无线键盘集合了键盘、手柄、遥控器三种功能，有着极为强悍的实用性。产品内含物品：一个无线键盘、一个座充还有连接 PS3 与座充的 USB 连接线。我们先看看这个 PS3 遥控键盘，在键盘滑盖面的是遥控制式的键位，适合在 PS3 多媒体播放时使用，盘面包括各种播放操作键，如播放、停止等，而其他 PS3 原有的按键依然很好的保留在盘面上。把键盘从中间推开，键盘 + 手柄功能就呈现在玩家面前。键盘可以大大方便玩家使用 PS3 上网以及频道聊天。在笔者第一次看见该键盘面时，就被两端的摇杆给吸引了，摇杆位于正方的凹槽中，这样摇杆顶部就对滑盖的开合造成影响，如果 PSP2 将来采用滑盖模式，或许这是一个好方案。摇杆的结构类似于 PSP 上的平行摇杆，但不同的是其摇杆顶部并不是固定的，可以旋转，这样会对摇杆操作的精度打折扣。实际操作时我们发现，按键显得较小，并不能说舒适，对于这密密麻麻的键盘面来说，似乎是无法避免的问题。除此之外，这款 3 合 1 滑盖无线键盘的感觉还是非常不错的，作为一个遥控器，该产品表现完美，作为一款键盘，它该有的功能都具备了，不过按键确实小了点，最后，就是想把它作为一个游戏手柄，那只能说：想说爱你不容易。

PEGA®

蓝光攻略4

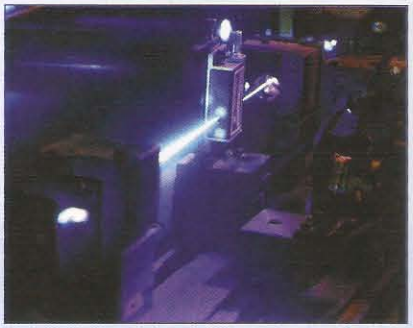


蓝光 Blu-ray Disc 最新动态及推荐

文 movntv.cn michael 编 胜负师 美编 一刀

很多人怀疑BD是否会像当年的DVD一样取得空前的巨大成功，现在，BD已经取得格式战争胜利一年多以后，依赖着真实的数据，我们可以断言，BD甚至能够取得比DVD更大的成功！

2009年4月29日 首个BD+DVD混合生产线诞生



众所周知，传统的DVD生产线，是无法生产BD光碟的。而很多光碟生产厂家则因此而不敢贸然进入BD生产市场。4月29日，香港宏威公司宣布，他们开发了一种混合型的蓝光碟生产线，这种生产线既可以生产DVD，同时也可以正常生产单层及双层的BD碟。目前为止，一般的蓝光生产线，只能够生产BD或是CD，无法同时生产DVD。

据悉，随着这种生产线的开发，可以让原来一些还在犹豫是否进入蓝光碟生产市场的公司加快加入BD市场的步伐。因为这样的生产线，可以在满足日常的DVD生产需要的同时，也能够接下BD25的生产订单。而如果需要，这种生产线还可以进一步升级到具备生产BD50能力的生产线。由于DVD在市场上仍然是主流地位，因此这种混合生产线的诞生，将可以加快部分厂家进入BD碟生产领域。

2009年4月22日 华纳的HD DVD换BD计划

2008年初HDDVD阵营被蓝光阵营击败，使得蓝光成为惟一的次世代高清光盘标准。但几年的争夺战中，也有好莱坞电影公司当时是同时支持两种格式的，例如华纳，而当然也有消费者购买了HDDVD光碟，那么现在HDDVD退出市场，他们手中的HDDVD似乎就成为纯“收藏品”了？

于是华纳公司新开通了“红变蓝”(Red2Blu)网站，就是为了解决HDDVD拥有者的困扰，这个新开通的网站主要业务就是帮助HDDVD拥有者将手中华纳出品的HDDVD碟片换购成为相同篇目的蓝光版。但不是免费的，“红变蓝”会收取服务交易费用4.95美元，但这至少这让消费者手中的HDDVD又有了一定的价值……



当然这项业务仅限于美国地区……网址是http://www.red2blu.com。有媒体评价华纳这样做显示了他们对消费者的责任心，那么……之前支持HDDVD的派拉蒙和环球，也会加入这项活动吗？

2009年4月17日 3D立体格式 新一轮格式标准大战？

现在电影界，新技术标准的立体电影越来越成为风潮，2008年只有《地心游记3D》及《闪电狗》，今年却有多部好莱坞电影是3D立体的，尤其是预定2009年12月上映的卡梅隆导演、耗资达3亿美元的超级巨作《化身》(AVATAR)将成为电影界立体电影的里程碑！

然而在3D蓝光运用领域，今年看起来似乎比去年还没戏，为什么？因为现在太多的公司希望自己的技术成为家庭立体影像应用的标准了……现在，不同的软件协会正在开发他们自己的3D标准，而几个不同的硬件制造商也在开发自己的3D技术，例如松下就在今年CES展上大肆展出他们的3D蓝光技术，但同时JVC以及三菱已经在市场上推出3D HDTV了。而索尼方面则一言不发……



能够在立体格式战中起到影响的蓝光组织(BDA)在这方面也是相当安静，不过BDA发言人表示：“我们很有兴趣去研究如何寻找一个最佳的3D应用标准。”不过什么时候研究并没有确定。根据目前的情况推算，3D蓝光标准最快也要在明年，即2010年才能定下，而真正的3D蓝光电影，则可能要到2011年才能发行……

注：这里所说的3D影像，并非传统的红绿或是红蓝式3D影像，而是全新一代不偏色的3D影像。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

2009年3月22日

蓝光播放器将于今年底降到99美元



蓝光组织(BDA)已经于早些时候将高清格式推广到了中国。而为此，BDA不但要为中国的生产商提供蓝光碟及蓝光播放器的技术，还要提供一种授权方法，让蓝光相关产品的生产成本更低。对于中国生产商的加入，其中的一个好处就是，市场上将会出现价位在99美元左右的入门级蓝光播放器。

事实上，早在去年圣诞季，就已经有128美元左右的蓝光播放器推出，当然作为入门级的播放器，其功能是有限的，而中国生产商的加入将会进一步把入门级播放器的价位推到最令人动心的100美元以下。但作为传统的家用电器巨头，像索尼、松下及三星等，在这个入门级市场上，并不会迅速跟进，而是将这个市场主要留给中国制作商。

2009年3月6日

今年蓝光播放器出货量将达1200万



根据美国研究机构的预计，2009年全球蓝光播放机将出货1200万台。在2008年第四季度，全球蓝光播放机出货数为300万台，占2008年全球蓝光播放器出货量的50%，(即2008年的蓝光播放机出货量为600万台)而该机构预计，2009年的第四季度，蓝光播放器的出货量有望达到去年的2倍，达到600万台。该机构发言人指出："具有高清显示功能的液晶及等离子电视的持续热销，以及蓝光播放器价格也不断狂减，再加上广告宣传的不断深入，还有PS3主机持有量带来的推动效应，蓝光市场将在全球范围内不断迅速增长。"

至于今年第一季度，属于淡季，但仍然有120万台蓝光播放器出货。对于娱乐产业来说，蓝光会在很长的时间内都是一个的发展机遇。(笔者注：到5月的数据，PS3的销量2200万台以上，这就已经是2200万台蓝光播放机了。不过启动了蓝光市场之后，往后的蓝光播放器主力还是会回归传统播放器，就像PS2时代一样。)

2009年2月11日

首张先于DVD发行的蓝光:《闪电狗》



迪士尼去年圣诞季的动画电影大作《闪电狗》具有不俗的评价，电影也很快于3月22日发行了蓝光影碟，这也是首张先于DVD发行的蓝光电影，尽管只是提早了两天，但仍然具有一定的历史意义。因为以往的蓝光，都是在DVD之后才发行，而这一两年，大部分新电影第一次发行影碟，都已经是DVD版与蓝光版同时发行，但蓝光版能够比DVD版提前发行，这还是第一次，相信随着蓝光行销的进一步深入，未来蓝光版先于DVD版发行的电影还会不断出现。

2009年2月9日

蓝光产品份额在日本戏剧性提高!



根据日本方面的数据，蓝光录像机2008年的销量比2007年提高了800%以上！日本观众一向习惯自行录电视节目，因此录像机相当热门，而蓝光录像机则是蓝光播放机与录像功能的集合。2007年，日本全国只销售了16万台蓝光录像机，但2008年却达134万台。

日本整体的影碟市场规模相比2007年下降了1%，DVD录像机市场占有率下降了26%，同时蓝光录像机已经占有了37%的市场，(在销售额方面更是占有53%的份额)。可以预见2009年，蓝光相关产品将会进一步火爆。

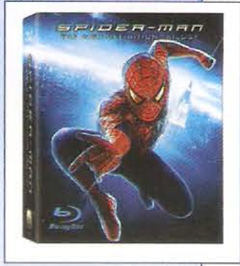
2009年2月4日

索尼计划游戏与电影合并一碟销售

考虑到PS3游戏主机对于其他竞争对手在存储容量方面的巨大优势，索尼计划在2009年迟些时候发行一种集合了电影以及游戏的蓝光碟，不但有电影可以看，同时还会有电影的相关游戏在里面。众所周知，现在很多电影都会有相关授权的电影改编游戏，而索尼则希望将这两种娱乐媒体结合起来销售。

索尼的PS3硬件市场部经理John Koller表示："我们正在很积极地推进着这项计划。未来把电影及游戏放一同一张光盘中非常可行。已经有很多开发商说，我们有基于电影开发的游戏，现在把它们结合起来不是很棒吗? 所以我们确定年内一定会推出这种碟的。"

当然，把电影和游戏一起卖之前就已经有过，2007年吴宇森监制、周润发"主演"的游戏《枪神》(Stranglehold)的收藏版，就带有一张蓝光版《辣手神探》电影，该片于1992年上映，吴宇森导演、周润发主演，而游戏《枪神》的故事就是发生在《辣手神探》故事结束之后。值得注意的是，《辣手神探》蓝光版没有单独发行过，因此要看到《辣手神探》的蓝光版，你只能购买《枪神》收藏版，这对于次世代游戏和蓝光电影来说，都具有开创性。



▲索尼影业最强电影系列之一《蜘蛛侠》会成为首批游戏与电影结合的蓝光碟吗?

2009年1月20日

松下继续大踏步进行3D蓝光计划



■松下的3D全高清摄像机原型机。

松下于近日在美国加洲的松下好莱坞研究所开设了新的3D研究所，此举是为了让松下能够直接地和好莱坞的电影制作商进行合作来开发3D蓝光影碟。松下将3D蓝光技术称之为"3D全高清"(3D Full HD)，同时，松下也同步开发能够支持3D蓝光的硬件产品。

松下计划开发3D等离子电视、可支持3D的数码投影仪，以及可支持3D的MP4解码器等。而为了进行评估，他们在研究所里搭建了一个380寸的屏幕……松下好莱坞研究所的高层表示："松下认识到，要想让3D全高清成功，就必须将研发工作与好莱坞的内容提供商进行合作。就像当初蓝光会取得成功一样。我们新研究所的建立，将让好莱坞能够开始试验3D全高清，并最终让3D全高清商业化。3D全高清将成为高清娱乐产品的下一步。"

2009年1月9日

《蝙蝠侠 黑暗骑士》BD销售近300万

根据华纳家庭影像(Warner Home Video)发布的消息，作为2008年的最高票房电影、最受期待的影碟——《黑暗骑士》(The Dark Knight)的BD版影碟到2月为止的销量是惊人的280万套(从12月9日起发行)。其中美国方面就有200万套的销量，其发行首周，就创下全球170万套的销量，之后销量一直稳定增长，相信这个数字如果统计到5月，一定已经突破了300万套。

因为《黑暗骑士》是如此强力的一部电影，因此其BD版的推出毋庸置疑会驱动硬件的销售，据华纳的调查显示，在2008年10到12月期间，购买PS3的人当中有三分之一的人表示，BD版《黑暗骑士》是他们会去购买PS3的决定因素之一。

可以想像，未来更多的超级电影大作的推出，都将会推动PS3等蓝光播放器的销量增加，对此华纳表示，2009年他们希望大片《守望者》(Watchmen)以及《哈利·波特与半血王子》推出的BD影碟能够继承《黑暗骑士》的成功。



■《黑暗骑士》影碟宣传图。

2009年1月20日

索尼在中国开设蓝光工厂

尽管全球遭遇金融危机，但索尼仍然坚持他们的蓝光计划，并在中国上海开设了新的蓝光光盘生产厂。这将是索尼在全球范围内所拥有的第四个蓝光生产线，占地面积达到13万平方英尺，共有200个全职员工，月生产能力为50万张蓝光碟。



工厂的联合投资者是上海文广新闻传媒集团(Shanghai Media Group)，该集团和索尼在DVD方面有7年的合作经验，目前该工厂已经收到了来自索尼影业的蓝光影碟订单，也有来自广东的中凯文化集团(Zoke Culture Group)的蓝光碟订单。

索尼还将在今年晚些时候在美国的新泽西州开设第五个蓝光制造工厂。

2009年1月9日

独特的DEG蓝光奖

每年CES期间，DEG集团(Digital Entertainment Group，数码娱乐集团)都会为当年的数码娱乐领域颁布一些评奖，以此为推进产业的发展。DEG其实是由家用电器业界及电影界一些领先企业组成的联盟，最早成立于1997年，早前该集团的主要工作是推广DVD的应用，现在他们的焦点就是推动BD的应用增长。以下就是部分他们评出的2008年蓝光相关奖项。



●最佳展示奖

《黑暗骑士》(华纳家庭影像)

●最佳全国硬件零售商奖

Best Buy(百思买)

●最佳全国软件零售商奖

Amazon.com(亚马逊)

●年度蓝光奖

《睡美人：50周年纪念版》(迪士尼)

2009年1月9日

蓝光能否像DVD一样成功？数据说话！

以下为BDA年度新闻发布会主要内容精选

BDA组织(Blu-ray Disc Association)在一月份的CES期间举行了一年一度的新闻发布会。以前的新闻发布会，BDA主要聚焦于宣传蓝光格式的前景，而现在格式之战已经结束，这次的新闻发布会也聚焦于报告蓝光在2008年所取得的巨大成功，以及蓝光格式将会连续增长的前景。

BDA的主席Andy Parsons做了开场演讲：如今，关于BD格式将会失败的论调仍然不绝于耳，(笔者注：尤其是网络高速下载将会取代高容量蓝光的言论，似乎是微软等方面放出的……)BDA现在的主要工作之一，就是要证明这些论调是多少的短视并且谬误的。以真实的数据数据说话才是最有说服力的——自从推出市场2年半后，蓝光播放器目前已经在美国市场上售出了1070万台，其中65%为PS3的销量，而独立的蓝光播放器占35%销量，PC用蓝光光驱并不包括在这项统计数字中。作为对比，DVD，这项被广泛认为是家用电器史上最为成功的产品，在它发售的前三年内，在市场上仅仅销售了540万台播放器！蓝光在这方面以绝对的优势超越DVD的成绩！



■BDA的主席Andy Parsons做开场演讲。

而更令人吃惊的数据是，蓝光在美国家庭的装有率已经超过了8%，而DVD当年用了3年的时间，其在美国的家庭装有率才刚刚超过4%。在软件销售方面，蓝光也创造了记录，2007年蓝光影碟的销量为560万套，但到了2008年，这个数字已经是2490万套！其中2008年第四个季度占有最重的分量，10月销量230万套、11月销量300万套，12月销量800万套！

除了BDA的主席的报告，会上其他三位独立分析家也对蓝光的未来发表了各自的观点。来自Displaysearch机构的Paul Erikson表示蓝光2009年会有稳定的增长，并一步一步地取代DVD；来自Envisioneering机构的Richard Doherty表示，根据他们公司对"消费者认知"的专项调查，在2008年的圣诞购物季中蓝光得到了广泛的"消费者认知"，他认为蓝光产品在2009年将会有50%到60%左右的增长率，因为根据他的调查，消费者对于蓝光相较之DVD在音画质量以及互动性上的提高，都表现出正面的回应；

最后，来自Adams Media Research机构的Tom Adams表示，他相信蓝光将会超越DVD，成为DVD的真正继承者，他认为蓝光的销售在2009年将会是上一年的3倍！

三位分析家都一致同意，数码下载并不会对蓝光的统治造成威胁，各项证据证明，光是在投入方面，超高速的数码下载就需要花费大量的资金来做基础设施建设，而这方面的投资，早就因为去年起发生的空前全球金融危机而停止。因此蓝光未来的成功几乎是板上钉钉的事。

重要蓝光电影发行信息集合

预定发售日为2009年7月1日以后的影片

★《忍者神龟》诞生25周年出碟计划



今年是《忍者神龟》诞生25周年，为此《忍者神龟》除了开始筹备全新的真人版电影以外，也将于8月4日发行一套《忍者神龟 电影合集》蓝光碟。配置是四碟装，收录了最早的三部真人版电影，以及2007年的发行的CG动画版电影。除了电影，合集内还附赠漫画书、《忍者神龟》之父的签名手绘图、主题帽以及8张角色卡片。

★《越狱 后结局篇》将直接发行影碟

今年，在中国也大受欢迎的《越狱》终于将迎来了第四季大结局，但其故事并不会就这样结束。20世纪福克斯家庭娱乐将会发行电视台也没有播出，直接推出影碟的《越狱 后结局篇》，定于7月21日发行。"后结局篇"将会真正完结这部剧集，并解开剧集中的所有悬念及谜团。规格方面为1080p AVC编码画面，配以5.1 DTS-HD Master音轨。(《越狱》早前曾经在北美发行过第一季以及第三季的BD版。)

★科幻剧《太空堡垒卡拉迪加》将推出全集BD

被不少骨灰级的太空科幻剧迷誉为新世纪以来最出色的美国科幻剧——《太空堡垒卡拉迪加》(Battlestar Galactica)将于7月28日发行超级全集BD套装。



套装将包括20张BD碟，而且每张碟都是BD50规格！所有画质均为1080p VC-1编码，配以5.1 DTS-HD Master音轨。《太空堡垒卡拉迪加》于2004年开播，分4季播出，并于2009年迎来大结局，一共有73集。

值得注意的是，环球家庭娱乐还宣布将会同时发行《太空堡垒卡拉迪加 第4.5季》，详情暂时未明。

★《夺宝奇兵》三部曲年内发行

去年《夺宝奇兵4》电影在全球范围内票房大卖近8亿美元，但令人费解的是，《夺宝奇兵》前三部曲蓝光版并没有和《夺宝奇兵4》蓝光一起推出，去年只有一套新的《夺宝奇兵》三部曲DVD推出。不管怎样，今年片方很有可能要推出这套蓝光了，但还是有些遮遮掩掩的，因此这套三部曲蓝光的消息其实还是没有正式公布，也没有具体的发行日期，只有内部消息说会在年内发行。

★迪士尼《白雪公主》BD版比DVD版早7周发行

迪士尼最重要的经典动画之一《白雪公主》(Snow White and the Seven Dwarfs)BD版将于10月6日发行，比DVD版提前整整7周。但值得注意的是，这次的《白雪公主》BD版，还直接附送了DVD版一起卖，这一方面可以让还没有购入BD播放设备的用户方便用DVD播放器观看，(笔者注：美国很多家庭在孩子的房间中配有DVD，客厅则是用BD)另一方面，那些喜欢在车载DVD系统上看碟的用户也无需再另外购买一套DVD。类似迪士尼这样的买BD附送DVD的做法，很可能会在一段时间内流行起来。



《白雪公主》最早的数码修复版于2001年发行，当时创造了单天就销售100万套的销售纪录，这是迪士尼所出版的经典动画系列中，首部达到这一成绩的动画。这次的BD新版《白雪公主》，将附带2001年的DVD版所不具备的全新花絮内容，因此同样被寄予厚望。

★《异形》系列预计年内发售

科幻惊悚片"《异形》系列"一直还没有推出蓝光版，据悉福克斯公司已经开始着手前三部《异形》的蓝光化工作，有消息指出会是年内发行，新版将会收录全新的花絮内容。这个套装很有可能会配合"《异形》系列"将开拍前传的消息再推出。(据传闻《异形》第一集导演将拍摄系列前传)

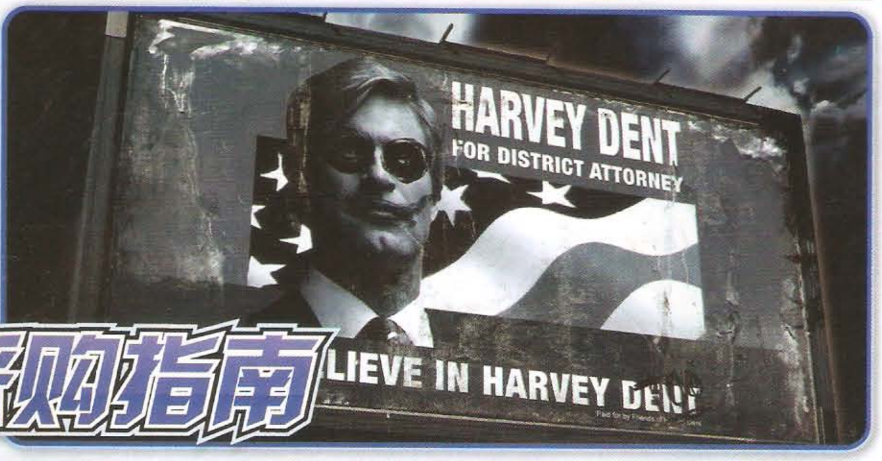
★《乱世佳人》及《绿野仙踪》70周年纪念版

华纳公布，他们将推出《乱世佳人：70周年究极收藏版》及《绿野仙踪：70周年究极收藏版》。两部电影的蓝光版都将采用1080p VC-1画面以及5.1 Dolby TrueHD音轨(画面比例都是1.37：1)，由于是"究极收藏版"，因此也可以预见套装内会附带一些相关的礼品。这两部电影，尤其是《乱世佳人》，都是影史上最著名的电影之一，两部电影都是于1939年上映的，因此这次的70周年纪念版极有可能会在2009年内发行，但具体日期未定。





离笔者上一次给大家讲如何购买mini BD以及BD25，已经过去了半年时间，早前笔者曾经做出的对于高清影碟的一些评述和未来发展的预测，也基本都得到了验证。如果你早前还对笔者的观点抱以质疑，那么现在可以打消疑虑，研究一下这篇最新的“高清影碟采购指南”，开始尽情拥抱高清电影了。



国内PS3高清影碟采购指南

1. BD9(mini BD)仍然是绝对的主流



早前我们也介绍过，BD9就是以DVD-9为载体，以8GB左右的容量还原1080p高清电影的影碟。BD9已诞生一年半以上，以充分的事实证明，BD9的效果与原版蓝光惊人的接近。以购买DVD的价格，却享受次世代1080p高清影像，因此这是当前性价比最高的高清享受。

正由于BD9的主流地位，BD9现在推出影碟的速度已经达到与正版蓝光出碟同步的速度了，基本上，大多数正版蓝光一推出，立即就会有BD9随即推出，比如《蝙蝠侠 黑暗骑士》、《007大破量子危机》、《最终幻想Ⅶ 再临之子 完全版》等，都能够同步买到BD9，甚至部分电影的BD9比北美推出正版蓝光还要早。(因为部分蓝光电影会在北美以外的地区提前上市)想想当年用PS2观看DVD影碟的时代，现在完全已经完全升级到用PS3观看1080p全高清影碟，这当中的进化令人感叹，实在是比想像中的来得更快。

至于BD5，也就是以DVD-5为载体，以4GB的容量装载720p的高清电影，由于利润低，以及效果不及BD9等原因，遭到了碟商的淘汰。但其实720p电影已经相当清晰了(想想游戏的主流解析度不就是720p吗)，只要你的电视/显示器不是巨无霸，那么购买5元或6元价位的BD5是最为划算的。不过现在极少碟商制作这种影碟，所以BD5在市面上都是去年以前推出的电影，最新的电影的话，则只能购买BD9了。

同时根据对BD25蓝光市场的观察，可以得知，蓝光碟的成本仍在很长的一段时间内不可能在降到已经充分成熟的DVD碟的价格，所以BD9影碟还将在很长的一段时间内保持这个主流地位，这个时间至少也是一年以上。

关于BD9的未来，时常会有人问我，BD9未来会不会有一天被SONY给封了不能读了呢？答案是——永远不可能。看过笔者前几辑文章的玩友都知道，mini BD的原理就是AVCHD格式的应用，这种格式现在已经是通用的高清摄像机内容存储标准，封了BD9就等于要封掉AVCHD，这可能吗？所以只要不在BD9中加入BD-LIVE内容、同时也不是压盘出来的，那么BD9也就是一张标准的AVCHD碟，AVCHD碟自然不可能被SONY给封了。

目前BD9的价格基本与半年前持平，可能略有下降一两元，基本价位在16元左右，当然，这里指的是内容、包装等方面质量都较好的BD9。

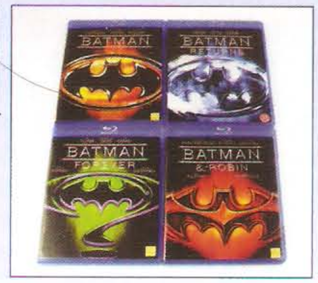
2. 慢慢活跃起来的BD25影碟

由于全球范围内，蓝光生产线都非常有限，而且都受到BDA的严格控制，因此以压盘形式推出自制BD25影碟几乎是不可能的，所以现在市面上可以看到的BD25影碟，全部都是以蓝光刻录盘制作的，不论哪个品牌，也不论包装有多豪华。但是不用怀疑，这已经可以说是全功能的蓝光D版了，原版蓝光的所有功能，包括BD-LIVE，画中画等，都可以被复制出来刻到BD25上。(其实BD9一样可以做到，只是由于容量等各方面原因没去放这些内容)

BD25影碟主要面向高端市场，也就是面向那些原来就只购买正版蓝光的人。为什么原来购买正版蓝光的人会去购买BD25？一个原因是便宜得多，另一个原因是因为BD25为每部电影都加了中文字幕，这显然是绝大多数正版蓝光所不具备的东西……

由于BD25注定会成为未来的趋势，因此不少碟商出于抢占市场等方面原因，纷纷推出了BD25影碟。因此BD25市场上已经有众多品牌了，基本都是精包装，价位在45到65元之间，部分传统DVD碟店，甚至售价高达85元。网上也有无包装的版本销售，售价在40元以下。但毕竟BD25仍然价格不菲(尽管价格只原版的几分之一)，整个市场还是小众化，因此出碟速度相当慢，只有确定是经典大作的电影才会推出BD25。

如果要购买BD25，首先要卖家确保光碟的质量，因为早期有部分碟在刻好后，会有不容易读取的问题；其次，要找到价格合理的卖家，市面上45元以上的价格显然过虚了点，不值，40元以下的价格相对较为合理一些。但如果你碰到价格低得离谱的，反而要小心了，这样的碟有可能是问题多多的次碟。BD25碟毕竟价格不菲，所以要买就应当买质量较有保证的。这就好像买PS3主机，明明市场价格在2500左右，却有人以2000以下的价格叫卖，这一方面是恶意吸引你的注意力，另一方面很可能是东西本身有问题。



最后要指出的是，早前曾经有一条传闻指出，SONY未来可能会封掉BD25电影。这是否可信呢？我们都知道，SONY去年就封掉了压盘的、或是应用了BD-JAVA程序的BD9，那么从技术上讲，SONY可以让机器识别应用了BD-JAVA的BD25刻录碟，而对于刻录碟而言，按正规使用，它只可能是单纯的AVCHD格式，如果应用了BD-JAVA，那就可以被认定是D版，因此从技术上SONY是可以封掉这种BD25的。只是到目前为止，SONY还没有这方面的举动。但如果BD25碟不带有BD-JAVA程序，那就永远不可能被封，原理和上面谈到的BD9永远不会被封一样。那么当前是否应该去购买BD25呢？这个要看个人需求，其实但凡舍得花钱买BD25的人，必定是影迷，对于影迷而言，日后再购买专用的碟机也是必然的，那么碟机方面，肯定会出现能够读取任何BD25的机型的。也就是说，如果带BD-JAVA的BD25真的被封了，那还可以用其他碟机观看。

3. 内地正版蓝光的发行

出乎笔者意料的是，内地正版蓝光的发行力度还是不错的，到目前为止，内地正版蓝光已经不知不觉达到了近百种标题，虽然这样的出碟速度和海外市场的正版蓝光，或是国内的BD9完全不能相比，但还是比较积极的。甚至今年有部分影碟做到与全球同步，例如4月份推出的《达芬奇密码》以及6月份将推出的《FF Ⅶ ACC》。



▲内地版蓝光方面，索尼及迪士尼是两家比较积极出碟的片商。

想知道现在有哪些内地正版蓝光出售的话，有一个方法。进入亚马逊中文站：http://www.amazon.cn/，在搜索栏输入“蓝光”二字，就可以看到了列表了。内地正版在内容上基本等同于海外版，不再像当年的DVD，内地版与海外版DVD竟存在内容质量差异。所以你如果喜欢收藏正版，内地版蓝光是个不错选择，其售价基本都是175元。

蓝光的最新出碟推荐（2009年1-6月，按发售时间排列）

菠萝快车

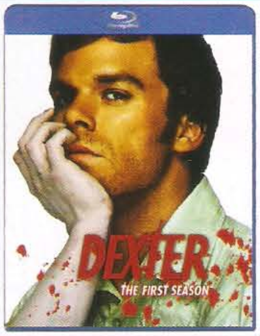


BD发行日期 2009年1月6日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 喜剧 | 容量 50GB×1

《一夜大肚》的编剧阿帕图与新一代笑星塞斯·罗根再度合作的疯狂喜剧。影片剧情相当夸张、折腾又显得合情合理，而且一些剧情紧扣当前美国的真正现状，例如两位主角都是“怀才不遇”的瘾君子。值得一提的是二号男主角是出演《蜘蛛侠》三部曲的詹姆斯·弗兰科。**[本片具有中文字幕]**

推荐指数 ★★★☆☆

嗜血法医：完整第一季



BD发行日期 2009年1月6日 | 版本 美版
年份 2006年 | 类型 犯罪/悬疑 | 容量 50GB×3

这是2006年开播的一套美剧，讲述一位有血有肉的“杀人魔”法医，白天是警局的法医，夜晚则开始追寻自己的正义……本剧一经推出就大受欢迎，如果你还没有看过，那么现在是补课的好机会。蓝光影碟方面除了1月6日推出第一季以外，第二季也于5月5日推出，第三季则预定会在年内推出。

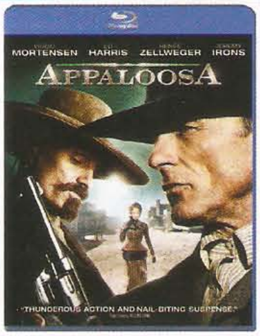
推荐指数 ★★★★☆

阿帕鲁萨镇

BD发行日期 2009年1月13日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 西部片 | 容量 25GB×1

曾在《石破天惊》中扮演将军的艾德·哈里斯是位好莱坞的全才，本片他身兼编剧、导演二职，并联合《指环王》阿拉贡的扮演者维果·莫特森共同主演了这出充满雄性的西部片。如果你怀念西部片，那么这部全新拍摄的影片将再次为你呈现漫漫黄沙、火药味空气、策马奔驰的枪战江湖场面。

推荐指数 ★★★☆☆



曼谷杀手

BD发行日期 2009年1月6日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 动作/惊悚 | 容量 50GB×2

尼古拉斯·凯奇在本片中扮演一位国际级职业杀手，他自定四条杀手守则，包括“任何事没有对错”、“不相信任何人”等，但来泰国执行任务后他却开始质疑自己的守则……影片由香港知名导演彭氏兄弟执导，根据他们自己的名作《无声火》翻拍，而女主角则由大家熟悉的杨采妮来扮演。

推荐指数 ★★★☆☆



金刚

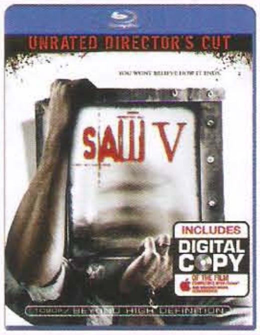


BD发行日期 2009年1月13日 | 版本 美版
年份 2005年 | 类型 幻想/动作 | 容量 50GB×1

这是彼德·杰克逊执导《指环王》之后再度令我们震撼的电影，由于早前环球公司只推出HD-DVD版而令我们耿耿于怀。现在终于“还给”我们BD版了，而且配备了更强的无损音轨。碟中包括了剧场版及加长版，除了具有画中画的互动功能外，加长版还配有导演及本片监制兼联合编剧的评论音轨。

推荐指数 ★★★★★

电锯惊魂5



BD发行日期 2009年1月20日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 惊悚 | 容量 50GB×1

虽然一集比一集恶评，但《电锯惊魂》每一年还是卖出不错的票房，这集同样以一千多万美元的制作成本，换来全球1亿多的票房。但相信曾经看过该系列前几集的“嗜血”恐怖片爱好者，早已心知肚明观看本片不再需要大脑，而是有兴趣看看这一集又有什么BT的虐人方法……

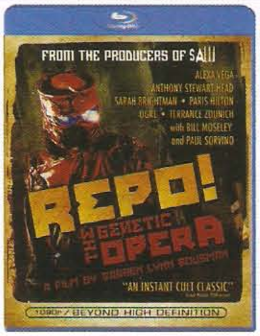
推荐指数 ★★☆☆☆

遗传学歌剧

BD发行日期 2009年1月20日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 科幻/歌剧 | 容量 50GB×1

首先，我们伟大奥运的主题歌演唱者——莎拉·布莱曼出演了本片！这是一部相当有个性的电影，可以说是科幻+哥特+音乐！整部影片的音乐都是一种摇滚风格，影片中很多要素也有些重口味，例如SM装、护士装及波西米亚装，画面则是类似于《300勇士》那样具有相当鲜亮色调的风格。

推荐指数 ★★★☆☆

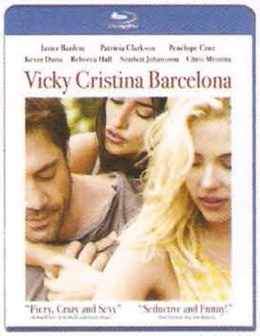


午夜巴塞罗那

BD发行日期 2009年1月27日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 浪漫/悬疑 | 容量 25GB×1

这是一部充满性感、构造精巧、美女闪耀的电影。导演是著名的伍迪·艾伦，影片在评论界也有很高的评价，被认为是“伍迪回归到最佳状态之作”。甚至男主角的情人扮演者，大美女佩内洛普·克鲁兹还凭本片夺得了今年的奥斯卡最佳女配角奖！一同演出的其他美女还有斯嘉丽·约翰逊。

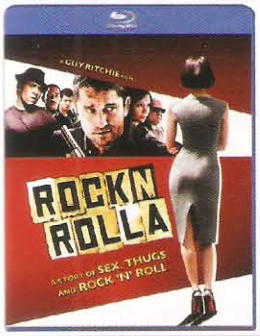
推荐指数 ★★★☆☆



※注：本文的推荐度并非单指电影本身的得分，而是该BD碟是否值得购买的综合分。

蓝光的最新出碟推荐（2009年1-6月，按发售时间排列）

摇滚黑帮

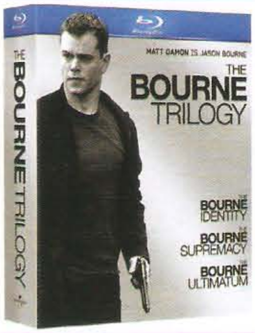


BD发行日期 | 2009年1月27日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 黑帮/动作 | 容量 | 25GB×1

这可能才是《300勇士》主演杰拉德·巴特勒自演过斯巴达之后，最受好评的电影了，如果你喜欢杰拉德那非一般的阳刚气，那么他重回动作片的这部电影就值得关注了。影片是导演盖·里奇(代表作：《两杆大烟枪》)最拿手的黑帮片题材，带有黑色幽默，同时又具有独特的英伦暴力美学。

推荐指数 | ★★★★☆

谍影重重 三部曲



BD发行日期 | 2009年1月27日 | 版本 | 美版
年份 | — | 类型 | 间谍/动作 | 容量 | 50GB×3

享有当前最高评价的间谍动作片！充满真实感的动作、快速的剪辑等手法，甚至大大影响了当今的好莱坞电影。同时这也是又一套从HD-DVD重返BD的经典电影！BD版除了更强的5.1 DTS-HD MA音轨以外，每部影片都有海量的花絮及丰富的互动内容，包括画中画，以及对应BD-LIVE等。

推荐指数 | ★★★★☆

杀手没有假期

BD发行日期 | 2009年1月27日 | 版本 | 欧版
年份 | 2008年 | 类型 | 黑帮/剧情 | 容量 | 50GB×1

率性动作明星柯林·法瑞尔这几年来终于有一部广受好评的好片。虽然仍是黑帮题材，但却是一部黑色喜剧，粗口是少不了的，据说FUXX这个词全片出现了126次。主人公作为职业杀手，刚在伦敦摆平一桩棘手的任务，没想到在比利时度假时又卷进一场战斗……另外，主角的名字就叫做"雷"。

推荐指数 | ★★★★☆



20世纪少年：第一章

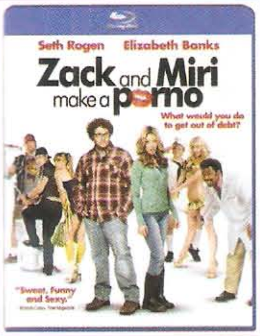
BD发行日期 | 2009年1月30日 | 版本 | 日版
年份 | 2008年 | 类型 | 漫画改编 | 容量 | 25GB×1

《20世纪少年》是浦泽直树创作的漫画，其单行本销量累计达到2500万本以上。这次花费了60亿日元巨资的电影版，浦泽直树也亲自参与了剧本的创作，电影版是三部曲，前两部已经上映，都获得了极高的评价，被原作粉丝评为"完美再现原著"，唐泽寿明等日本一线明星阵容的演出实力功不可没。

推荐指数 | ★★★★★



情色自拍



BD发行日期 | 2009年2月3日 | 版本 | 日版
年份 | 2008年 | 类型 | 喜剧 | 容量 | 50GB×1

作为一部讲落泊的主人公们集合起来一起拍A片的喜剧，影片甚至直接请来美国现役"爱情动作片"女星演出，影片的尺度问题连美国的电影评级协会都感到紧张，影片甚至有些海报还被禁贴。主演仍是以《一夜大肚》一夜成名的塞斯·罗根，虽然笑料很成人级，但其实故事主线仍然相当清纯……

推荐指数 | ★★★☆☆

罗生门 数码完全修复版



BD发行日期 | 2009年1月30日 | 版本 | 日版
年份 | 1950年 | 类型 | 剧情/动作 | 容量 | 25GB×1

《罗生门》被誉为黑泽明的最高杰作。进入蓝光时代，对一些经典电影的重新修复工作也被提上了日程，同样是影史经典的《教父》数码修复版就获得极高的肯定，这次的《罗生门》的修复版就直接从美国请来了修复《教父》的这批人马参与制作。需要注意的是，本片为黑白片，画面比例为4：3。

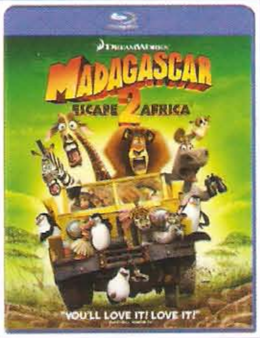
推荐指数 | ★★★☆☆

马达加斯加2

BD发行日期 | 2009年2月6日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 动画 | 容量 | 50GB×1

相较之上一集，《马达2》各方面都做得更好，无论是画面技术、故事还是搞笑程度。《马达》系列的最大特色，就是较之一般的动画片更有攻击性和更高尺度的搞笑桥段，《马达2》就是成功地在搞笑方面作了进一步的发挥。作为一部纯粹的娱乐电影，你可以没有任何负担，只求放松地欣赏。

推荐指数 | ★★★★☆



街头霸王

BD发行日期 | 2009年2月10日 | 版本 | 美版
年份 | 1994年 | 类型 | 游戏改编 | 容量 | 50GB×1

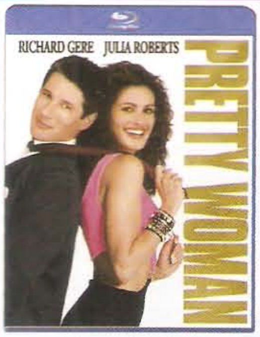
曾几何时，大家都认为首部真人《街霸》电影以及其相应的改编游戏相当雷人，然而今年一部电影的诞生让这部老版《街霸》电影大大转运，那就是至高雷作《春丽传奇》，其不但影片雷人，人物造型更一点儿也不"街霸"，这让由尚格·云顿主演的老版顿时亲切起来，而且，12人都齐了耶……

推荐指数 | ★★☆☆☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年1-6月，按发售时间排列）

漂亮女人



BD发行日期 2009年2月10日 | 版本 美版
年份 1990年 | 类型 浪漫 | 容量 50GB×1

《漂亮女人》还有一个译名就是"麻雀变凤凰"，很显然人们总是无法厌倦的灰姑娘式的故事，关键就看故事的"外壳"是否够吸引力，而1990年的此片显然是与时俱进的，女主角的身分更是一位"站街女"。影片当时全球大收4.6亿美元，轰动性的成功令朱莉娅·罗伯茨凭此片成为一线巨星。

推荐指数 ★★★☆☆

换子疑云



BD发行日期 2009年2月17日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 剧情/悬疑 | 容量 50GB×1

这是老当益壮的老硬汉克林特·伊斯特伍德继续以导演身分推出的佳作，主演则是大家熟悉的前"劳拉代言人"安吉丽娜·朱莉，这次她再度挑战演技，也获得了奥斯卡最佳女主角提名。影片根据真实事件改编，安吉丽娜扮演一位母亲，她发现警方帮她找回来的失踪的儿子并不是她真正的儿子……

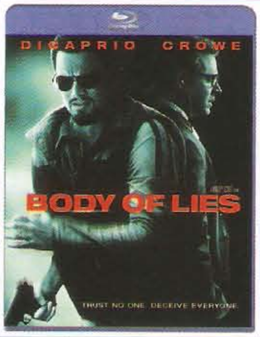
推荐指数 ★★★☆☆

谎言之躯

BD发行日期 2009年2月17日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 间谍/悬念 | 容量 50GB×1

本片具有超级黄金三角组合主创阵容，曾经配合拍过《角斗士》的大导演雷德利·斯科特与主演罗素·克劳再度合作，外加莱昂纳多·迪卡普里奥！影片的题材为反恐+间谍悬念片，在导演的调度下，影片不但呈现给我们紧张的剧情与精美的画面，两位主角在大导演的镜头下，都塑造出极强的个性。

推荐指数 ★★★★☆

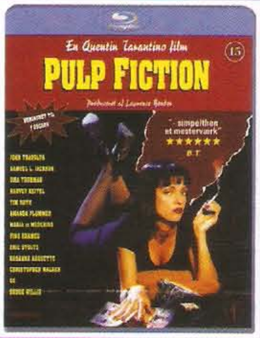


低俗小说

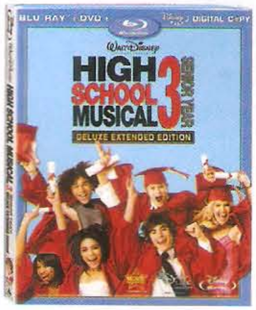
BD发行日期 2009年2月17日 | 版本 欧版
年份 1994年 | 类型 剧情/黑帮 | 容量 50GB×1

一部不容错过的经典电影，其在最权威的IMDB网站上评分高达8.9分，位列该网站历史250强的第6位！影片由特立独行的昆汀·塔伦蒂诺执导，更集合了布鲁斯·威利斯、约翰·特拉沃塔、乌玛·瑟曼、塞缪尔·杰克逊等一线明星。整部影片就是一出精心策划的戏，近乎完美的结构，并绝对出人意料。

推荐指数 ★★★★☆



歌舞青春3：毕业季



BD发行日期 2009年2月17日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 校园/音乐 | 容量 50GB×1

相当难得，竟然会有这样一套吸引现代年轻人的歌舞片，说歌舞片可能会让有些人以为是那种很做作的电影而错过它，其实本片首先是一部校园电影，然后才是具有极佳视听效果的歌舞片。《歌舞青春》每集的剧情都比较简单，但都非常贴切高中生的生活，而美妙的歌曲更是能让你听得如痴如醉。

推荐指数 ★★★★☆

CODE BLUE



BD发行日期 2009年2月18日 | 版本 日版
年份 2008年 | 类型 日剧/剧情 | 容量 25GB×4

日剧以每季度一批的速度不断推出新剧，但推出蓝光版的却非常非常少。这部剧就是2009年上半年惟一蓝光日剧，内容绝对精彩，主演是当下最红的山下智久、新垣结衣、户田惠梨香，题材聚焦于搭直升机到现场紧急救命的医生。值得一提的是本剧的光碟是全球推出的第一张BD+DVD混合碟！

推荐指数 ★★★★☆

空中杀手

BD发行日期 2009年2月18日 | 版本 日版
年份 2008年 | 类型 科幻/动画 | 容量 25GB×1

押井守（《攻壳机动队》）的2008年新作。这次的题材是未来空战，其独特的空战场面令人耳目一新。动画的技法仍是结合了2D和3D，2D人物与3D背景及战机结合得极为完美。除去表面的光鲜，押井守仍像他以往的作品一样，给我们带来深层的思考，如生命的存在方式。**[该片5月26日推出美版]**

推荐指数 ★★★☆☆

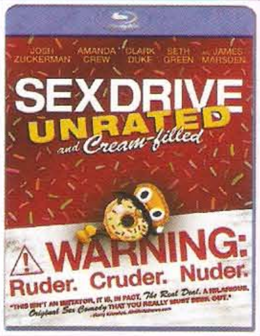


破处之旅

BD发行日期 2009年2月24日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 喜剧/公路 | 容量 25GB×1

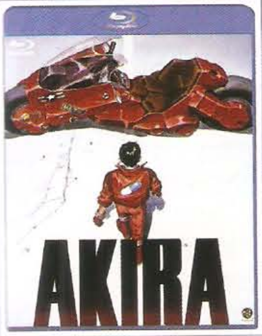
这是一部在某些地方相当露骨的性喜剧，但去除所有露骨到恶搞的场面，其实影片的主线故事极为纯情健康，尤其是初哥主角的遭遇。剧情随主人公一行人乘车会网友的过程发展。导演说了，影碟属于未分级恶搞版，纯粹就是给你寻开心的，并非影片的原来面目，但谁在乎所谓的原来面目呢？

推荐指数 ★★★☆☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年1-6月，按发售时间排列）

阿基拉



BD发行日期 2009年2月24日 | 版本 美版
年份 1988年 | 类型 科幻/动画 | 容量 50GB×1

诞生于1988年的这部科幻动画，一直被认为是大友克洋的代表作，而且和《攻壳机动队》一样在全球范围内具有重要地位，并对之后的许多作品产生深远影响。动画的故事设定在假想的第三次世界大战之后31年的日本，一位飞车少年因意外事故而发现了自己的神秘力量，他开始疯狂地为所欲为……

推荐指数 ★★★☆☆

DEEN at 武道馆 "NO CUT"

～15th Anniversary Perfect SIngles Live～



BD发行日期 2009年2月25日 | 版本 日版
年份 2008年 | 类型 演唱会 | 容量 25GB×1

对于ACG迷来说，DEEN这个名字能够映起太多美好的回忆。这张蓝光是他们在2008年6月8日于日本武道馆举行的一场出道15周年纪念演唱会现场实录，曲目一共14首，收录了DEEN自出道以来的所有单曲，包括最经典的《宿命传说》主题歌《梦であるように》等。由于是完整未剪辑版，所以长度为191分钟。

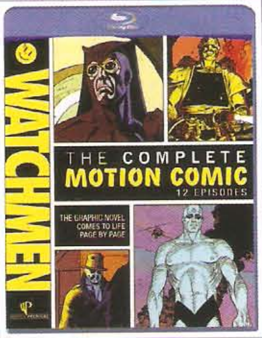
推荐指数 ★★★★☆

守望者：完整动态漫画

BD发行日期 2009年3月3日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 动态漫画 | 容量 50GB×2

这其实是一套动态漫画碟，类似于《MGS数字漫画小说》，就是在原著漫画的基础上，增加一定程度的动感、以及配音，让漫画有犹如观看动画一般的效果，但漫画的独特感觉依然保留。《守望者》是美国漫画界的一部珍宝级漫画，获奖无数，这套碟则收录了原著全部12章故事，全长近5小时。

推荐指数 ★★★☆☆

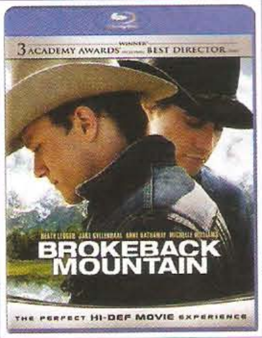


断背山

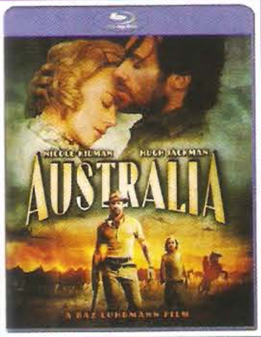
BD发行日期 2009年3月3日 | 版本 美版
年份 2005年 | 类型 剧情 | 容量 50GB×1

无论你是否反感同性恋题材，这都是一部无法忽视的重要电影。不仅仅因为这是李安导演、名振全球的作品，更因为两位男主角举足轻重的地位：希斯·莱杰后来出演《蝙蝠侠 黑暗骑士》的小丑而名垂千古，而杰克·古伦哈尔则主演史上最大制作的游戏改编电影《波斯王子 时之砂》(2010年上映)。

推荐指数 ★★★☆☆



澳洲乱世情



BD发行日期 2009年3月3日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 剧情/史诗 | 容量 50GB×1

由"金刚狼"休·杰克曼与妮可·基德曼联合主演之作。片如其名，这是一部重点表现澳大利亚的史诗电影，以壮丽的画卷，描绘了上世纪三四十年代澳洲大陆的风情，那是一个极为纷繁复杂的年代，有着种族歧视、商业斗争、土著文化及二战，而两位主角的爱情，只是本片的组成部分之一。

推荐指数 ★★★☆☆

比佛利吉娃娃



BD发行日期 2009年3月3日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 喜剧/动物 | 容量 50GB×1

宠物狗谁都喜欢，能不能养得起就是另一回事了，养不了也不妨碍我们通过观看这样一出充满着无数可爱吉娃娃狗的电影来享受宠物的可爱。影片中以真狗狗为主角，同时它们都"说一口英语"，剧情很儿童化……拉上女友来看应该是个相当不错的选择，只是千万别让她真的决心养一只。

推荐指数 ★★★☆☆

帕高与魔法绘本

BD发行日期 2009年3月6日 | 版本 日版
年份 2008年 | 类型 幻想/剧情 | 容量 25GB×1

注意了，本片我们将看到一身《铁拳》游戏中三岛仁八标准打扮的老爷爷……而且他还是主角之一。本片讲述的是一个充满幻想和童话色彩的感人故事，影片还全程用到了CG角色，据说本片也是日本第一部让CG角色与真人配合一起成为主要角色的电影。影片相当成功，还获得了日本奥斯卡奖8项提名！

推荐指数 ★★★★☆



生人勿进

BD发行日期 2009年3月10日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 惊悚/剧情 | 容量 25GB×1

这是一部来自瑞典的风格迥异的电影，已在全球各地获奖无数，得到极高的评价。虽说是吸血鬼题材，但并非一般的吸血鬼电影，主角并非血腥的帅哥加善良的美女，而是人类小孩和吸血鬼小孩，但他们的故事并没有因此而变得活泼，而是比一般的吸血鬼电影更为冰冷，但却又带有一分温情……

推荐指数 ★★★☆☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年1-6月，按发售时间排列）

米尔克



BD发行日期 2009年3月10日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 剧情 | 容量 50GB×1

好莱坞演技之神西恩·潘再度夺得奥斯卡影帝的作品。抛除同性恋内容部分，影片本身就获得了8项奥斯卡提名还是在于本身的高素质上。整部影片完美地还原了上世纪70年代旧金山的风貌，但最突出的还是肖恩·潘充满激情的表演，他本人不苟言笑，但在影片中他却完美地化身为一位灿烂的人物。

推荐指数 ★★★☆☆

非常人贩3



BD发行日期 2009年3月10日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 动作 | 容量 50GB×2

这是极度高产的B级片之王杰森·斯坦森的又一部动作片，观看他的影片，只要摆正心态，不需要太过较真地思考，就会是相当不错的电影快餐。作为系列第三集，系列特色之一的飙车还是不少人喜欢看的，此外这次美剧《越狱》中的知名反派T-BAG扮演者也参与演出，相信也吸引了不少眼球。

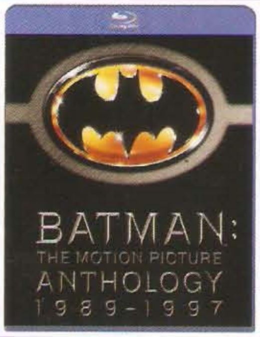
推荐指数 ★★★☆☆

蝙蝠侠 周年纪念合集

BD发行日期 2009年3月10日 | 版本 日版
年份 — | 类型 动作 | 容量 50GB×5

今年是《蝙蝠侠》电影推出20周年，这个纪念合集，收录了在《蝙蝠侠前传》推出之前的4部《蝙蝠侠》电影版。大家现在应该都看了神作《黑暗骑士》，那么在相当长的一段时间内不可能再看到《蝙蝠侠》新作了，因此回过头来回顾老的《蝙蝠侠》还是很有看头的，何况这还是高清版。**[本片具有中文字幕]**

推荐指数 ★★★★☆



蕾切尔的婚礼

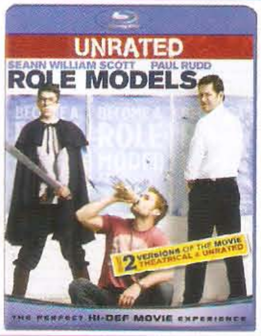
BD发行日期 2009年3月10日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 剧情 | 容量 50GB×1

因《公主日记》及《穿普拉达的女王》而成名的大眼兼大胸美女安妮·海瑟薇令人着迷，而本片则是她真正实现演技突破的一部作品。虽然是一部小成本制作，但你如果喜欢安妮·海瑟薇，那么你可以看到她不同的发型及表演风格，安妮塑造了一个极真实的问题少女，与家庭冲突的剧情发人深省。

推荐指数 ★★★☆☆



模范贱兄弟



BD发行日期 2009年3月10日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 喜剧 | 容量 50GB×1

如果你经常看R级喜剧，那么两位主演你应该很熟悉，《美国派》系列中扮演史蒂夫的西恩·威廉·斯科特，还有《四十岁老处男》中扮演贱嘴配角大卫的保罗·路德。虽说是限制级，其实影片主要在语言上比较放肆（惊艳场面偶尔也有）。总体而言这还是一部相当有趣而好笑的喜剧。

推荐指数 ★★★☆☆

木偶奇遇记 70周年白金版



BD发行日期 2009年3月10日 | 版本 美版
年份 1940年 | 类型 动画 | 容量 50GB×2

影史上绝对的卡通经典，作为迪士尼的第二部动画长片，这也是迪士尼先生亲自参与制作的作品。全片细节丰富，故事感人，主题曲也非常动听，即使放在现在，其欣赏价值也没有一丝减弱。而这个蓝光白金版，更加入了海量的互动花絮，原片长为88分钟，但蓝光版却将两张50GB光碟塞得满满的。

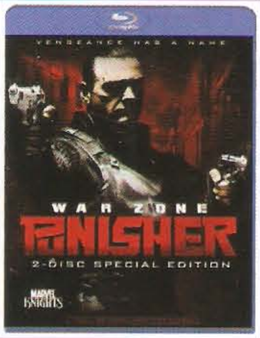
推荐指数 ★★★★☆

惩罚者：战争区

BD发行日期 2009年3月17日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 动作/惊悚 | 容量 50GB×1

这部《惩罚者2》受到了两极分化的评价，不喜欢的人大骂剧情无聊，但喜欢的人显然是因为本片够狠够暴力。影片第一集交代了惩罚者的由来，但与原作相差太远，而且丝毫没有原作的暴力精髓。于是这集重点放在动作上，回归非常彻底！值得一提的是，这样一部血浆片，导演竟然是女性！

推荐指数 ★★☆☆☆



嫌疑犯X的献身

BD发行日期 2009年3月18日 | 版本 日版
年份 2008年 | 类型 悬疑/剧情 | 容量 25GB×1

影片是具有超高收视率的日剧《神探伽利略》的电影版。日剧部分是改编自东野圭吾汤川系列推理小说小说的第一、二集，而电影则是改编自其最成功的第三集小说，也就是本片虽然是《神探伽利略》的电影版，但并不像一般的电影版一样剧情原创，而是从一开始，就把最好的部分留给了电影版……

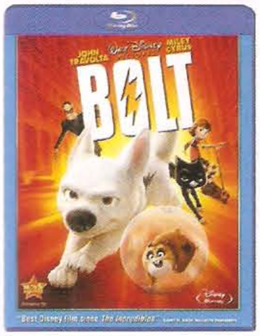
推荐指数 ★★★★☆



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

蓝光的最新出碟推荐（2009年1-6月，按发售时间排列）

闪电狗



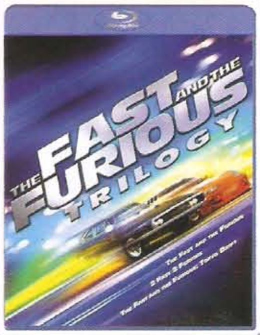
BD发行日期 2009年3月22日 | 版本 美版

年份 2008年 | 类型 动画/喜剧 | 容量 50GB×2

虽说迪士尼和皮克斯已经“合并”，但迪士尼原来的动画制作部门并没有因此而解散，这部《闪电狗》就是他们的新作，在原皮克斯老大的指导下，影片成为迪士尼动画本部有史以来受评价最高的一部CG动画。动画讲述的是一只自以为“具有超能力”的狗狗的有趣故事，主角由约翰·特拉沃塔配音。

推荐指数 ★★★☆☆

速度与激情 三部曲



BD发行日期 2009年3月24日 | 版本 美版

年份 – | 类型 动作/赛车 | 容量 50GB×3

由猛男文·迪塞尔主演的《速度与激情》第一集开创了这一整个飙车系列电影，但随后的两部续集他没有再主演。在华裔导演林诣彬执导的第三集《东京漂移》越来越受人们肯定以后，文·迪塞尔又和第一集的几位主演回归第四集，并在今年4月票房大卖，而现在，大家是时候把前三部曲一起打包欣赏了。

推荐指数 ★★★★☆

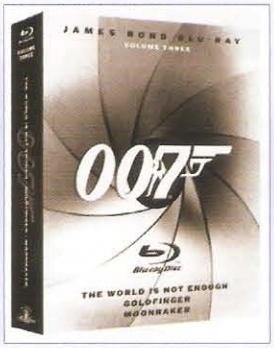
詹姆斯·邦德蓝光收藏集：第3卷

BD发行日期 2009年3月24日 | 版本 美版

年份 – | 类型 动作/间谍 | 容量 50GB×3

《007》系列仍在有条不紊地推出蓝光，这次的第3部收藏集，集合了3个不同时代的邦德，分别是：1964年上映的第3部007电影《金手指》，由肖恩·康纳利主演；于1979年上映的第11部007电影《太破太空城》，由罗杰·摩尔主演；以及1999年上映的第19部007电影《黑日危机》，皮尔斯·布鲁斯南主演。

推荐指数 ★★★★☆



007之量子危机

BD发行日期 2009年3月24日 | 版本 美版

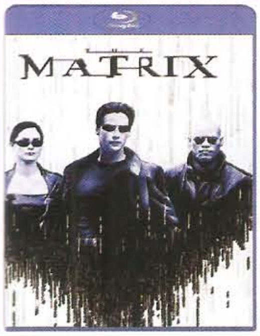
年份 2008年 | 类型 动作/间谍 | 容量 50GB×1

这就是最新一部，也就是第22部007电影。《量子危机》是007系列中，惟一一部剧情紧接着上一集（《皇家赌场》）的电影。丹尼克·克雷格继续演出007，这次的动作戏成为了电影的绝对重点，场面更为玩命，整部电影几乎从头到尾都有激烈的动作戏，而且还是海陆空三线齐发。**[本片具有中文字幕]**

推荐指数 ★★★★☆



黑客帝国 10周年版



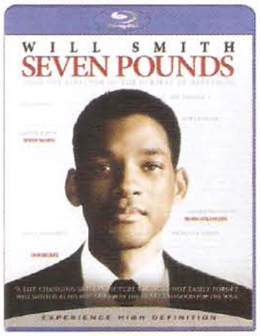
BD发行日期 2009年3月31日 | 版本 美版

年份 1999年 | 类型 动作/科幻 | 容量 50GB×1

如果你已经购买了之前的《黑客三部曲》，那就无需关注这一部了，因为这套10周年版，只是第一集上映10周年的纪念版，当中的内容与《黑客三部曲》蓝光究极版中的第一集是一样的，不过包装还是重新做过的。如果你原来就只喜欢《黑客帝国》的第一集，那么这次终于给你机会单独购买了。

推荐指数 ★★★★★

七磅



BD发行日期 2009年3月31日 | 版本 美版

年份 2008年 | 类型 剧情 | 容量 50GB×1

威尔·史密斯现在被誉为票房皇帝，因为他的电影，不管是大制作，还是小成本，统统超卖座，尤其是2006年的小制作《当幸福来敲门》，全球竟然大卖3亿美元票房，让人不服不行，本片就是威尔与《当幸福来敲门》导演的再度合作，虽然不再如之前一样大卖，但全球1.68亿仍无愧他票房皇帝之名。

推荐指数 ★★★☆☆

星际传奇

BD发行日期 2009年3月31日 | 版本 美版

年份 2000年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×1

这可能是文·迪塞尔主演的最精彩的科幻动作片了。当时的文·迪塞尔知名度还不高，本片也只属于小成本制作，但却极有特色，文·迪塞尔的硬汉个性塑造得相当成功。正是由于这部电影的成功，才有了后来的《星际传奇2》，以及相关的大受好评的《星际传奇》前传游戏。（一二集有同捆版发售）

推荐指数 ★★★★☆



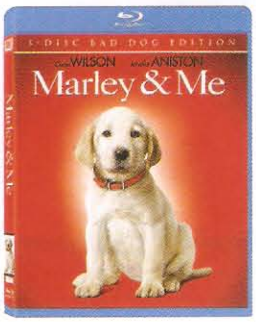
马利与我

BD发行日期 2009年3月31日 | 版本 美版

年份 2008年 | 类型 喜剧 | 容量 50GB×2

不得不承认，美国人真爱狗，这两年狗电影无数，但这却是票房最高的一部（北美近1.5亿美元）。本片由《老友记》的詹妮弗·安妮斯顿与欧文·威尔逊联合扮演主角夫妇，狗狗则被他们当作孩子来养，狗狗实在太顽皮了，但可爱的狗狗长大后，夫妇俩心里的某个地方也获得了成长。**[本片具有中文字幕]**

推荐指数 ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年1-6月，按发售时间排列）

睡前故事

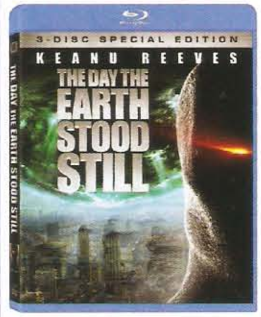


BD发行日期 | 2009年4月3日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 喜剧/幻想 | 容量 | 50GB×1

这部亚当·桑德勒最新喜剧不再是限制级的，但加入的幻想要素让影片极为有趣，而且依然暴笑。故事讲的是我们的主角已过而立之年，不得已需要给侄子们讲故事催眠，但他喜欢胡编乱造，结果这些故事第二天竟然变成真的了！太好了，主角于是决定下次在故事中先给自己编一个美女仰慕者……

推荐指数 | ★★★★☆

地球停转之日



BD发行日期 | 2009年4月3日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 科幻 | 容量 | 50GB×1

《黑客》基努·李维斯再度出演的科幻片？但很遗憾，本片虽翻拍自1951年的同名经典科幻片，改编后的剧本却被普遍贬为“雷”……可这毕竟是基努告别多年的科幻电影，很多人还是非看不可的，那就只能是把期待值降到最低再看了，另外气质美女詹妮弗·康纳利是一大看点。**[本片具有中文字幕]**

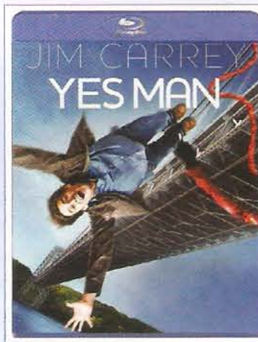
推荐指数 | ★★☆☆☆

好好先生

BD发行日期 | 2009年4月7日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 喜剧 | 容量 | 50GB×1

金·凯瑞再度回归主演他最拿手的喜剧电影了！这部《好好先生》不但好笑，而且绝对能够让你看完之后获得很大的启发。主角卡尔从某种程度上来说是个封闭自己的“宅男”，也因此工作和生活一团糟，偶然的机会他参加了一个真人秀节目，其挑战内容就是要不能对任何人说“不”，成为一个“Yes Man”……

推荐指数 | ★★★★☆

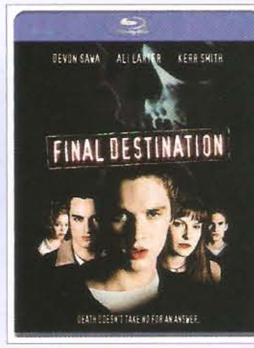


死神来了

BD发行日期 | 2009年4月7日 | 版本 | 美版
年份 | 2000年 | 类型 | 惊悚/动作 | 容量 | 50GB×1

这可不是一般的青春校园类恐怖片，整部影片紧张抓人，而且具有自身的独特构思和创意。想想看，如果有人告诉你，你接下来一定会死去，那是不是有种脊背发冷的感觉。影片因此开创了一整个系列，最新的第4集还准备拍成3D立体版。此外，《美国派》中的西恩·威廉·斯科特也出演了本片。

推荐指数 | ★★★★☆



浪漫的老鼠

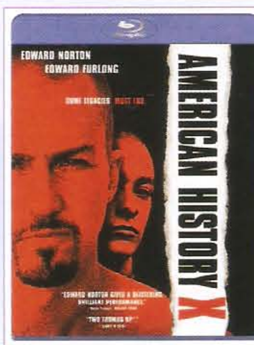


BD发行日期 | 2009年4月7日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 动画 | 容量 | 50GB×1

虽说现在CG动画电影主要还是由几家动画大厂所掌控，但你如果想偶尔尝试一下不同的CG动画，出自环球公司的本片是个选择。影片主角是一只超可爱的大耳朵老鼠，从小就胆大如斗的它常幻想能成为一位英勇的骑士……老牌明星达斯汀·霍夫曼和《哈利·波特》中的“赫敏”参与了配音。

推荐指数 | ★★★☆☆

美国X档案



BD发行日期 | 2009年4月7日 | 版本 | 美版
年份 | 1998年 | 类型 | 剧情 | 容量 | 50GB×1

这部影片和知名的美剧《X档案》可没有什么关系。本片由好莱坞率性的才子演员爱德华·诺顿（《博击俱乐部》）主演。虽然影片主题有关种族歧视，但千万不要被厚重的主题所吓倒，因为超绝的故事剧本以及演员至高的表演让这部影片精彩无比，本片在IMDB网站评分高达8.6分，列影史250强第38位！

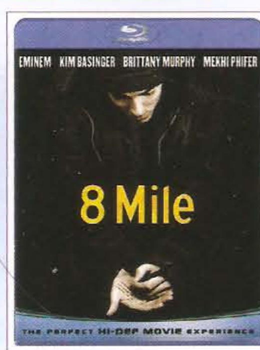
推荐指数 | ★★★★☆

8英里

BD发行日期 | 2009年4月14日 | 版本 | 美版
年份 | 2002年 | 类型 | 剧情/音乐 | 容量 | 25GB×1

这是一出美国说唱界天王级人物痞子阿姆类似于自传故事的电影，并且他本人亲自主演，按电影的标准，他也算才貌双全了。阿姆的真实成长经历肯定比电影要曲折复杂得多，但这毕竟是电影，经过适当的艺术化后，影片给了我们一个好故事，并让我们体验到说唱乐的魅力，更具有一定的励志力量。

推荐指数 | ★★★★☆



贱女孩

BD发行日期 | 2009年4月14日 | 版本 | 美版
年份 | 2004年 | 类型 | 校园/喜剧 | 容量 | 50GB×1

基本上，这可以说是近年来最好的校园片之一了，也是尚处于少女时代的琳赛·洛翰的代表性作品。影片聚焦于“凶险”的女孩世界，讲述女生之间暗地里过招的狠辣，其惨烈程度丝毫不低于男生之间的“明斗”。故事极为有趣好玩，画面更是养眼无比，永远的少男少女啊，感叹中……

推荐指数 | ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年1-6月，按发售时间排列）

幽灵侠



BD发行日期 2009年4月14日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 漫画改编 | 容量 50GB×1

《罪恶之城》和《300勇士》都是极为成功的美式漫画改编作品，这两部漫画原作的作者就是漫画家弗兰克·米勒，本片则是他亲自担任导演的作品。不过事实证明，弗兰克·米勒擅长的毕竟是漫画而不是电影，本片的节奏及剧本都不是很到位，不过漫画风格的电影画面还是很有味道的。

推荐指数 ★★☆☆☆

最终幻想VII 再临之子 完全版



BD发行日期 2009年4月16日 | 版本 日版
年份 2005年 | 类型 游戏改编 | 容量 50GB×1

原片虽然早于2005年就推出了，但高清化、加长30分钟，追加全新的2D短片等附加内容都让这个影碟大大增值，更不用说《FF13》试玩版了。不过你如果希望收碟，6月2日推出的美版是个选择，同时内地正版也同步推出，两个版本内容相同，重点是都带**[中文字幕]**，当然，《FF13》试玩版是没有的。

推荐指数 ★★★★☆

请问总统先生

BD发行日期 2009年4月21日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 剧情 | 容量 50GB×1

如果你对政治题材有一定的兴趣，会发现这部片相当引人入胜。影片聚焦的是1977年发生的新闻历史上的著名事件，那是美国前总统尼克松自离任后第一次开口接受采访，采访者是英国电视主持人福斯特，他以犀利的问题与尼克松展开了巅峰对决，采访的高潮是尼克松承认"我让美国人民失望"……

推荐指数 ★★★☆☆

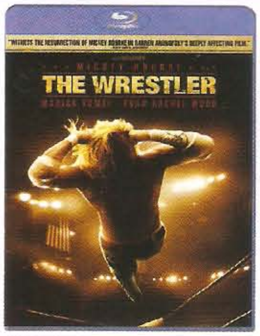


摔角王

BD发行日期 2009年4月21日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 剧情 | 容量 50GB×1

本片以极为真实可信的镜头，让我们共同体验一位迟暮摔角手的生活以及心路历程。主演米基·洛克本人的现实经历与片中主角极为相似，因此他能将主角的沧桑及微妙情感演绎得如此传神，令人动容。米基凭本片夺得了金球奖的影帝，本片IMDB评分也高达8.5，名列IMDB的历史250强电影第71位！

推荐指数 ★★★★☆



罪恶都市



BD发行日期 2009年4月21日 | 版本 美版
年份 2005年 | 类型 漫画改编 | 容量 50GB×2

这部超经典的漫画电影这次推出的版本相当有分量，采用BD50双碟套装：第一张碟是剧场版，同时配以画中画式导演评论；而第二张碟为"重新剪辑的加长未分级版"，这张碟的花絮内容更为丰富，有一个全新的互动游戏，还有各种幕后制作特辑。不过这样一套"很黄很暴力"的影碟，竟然是迪士尼发行的。

推荐指数 ★★★★★

X战警 三部曲



BD发行日期 2009年4月21日 | 版本 美版
年份 2005年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×6

还有什么能比大制作的超级英雄电影推出高清更令人感觉物有所值的呢。配合前传《金刚狼》上映推出的这套碟是相当豪华的9碟套装，不过其中有3张是用于"数码拷贝"的DVD，因此具体每一集电影是两张BD50碟，其中一张是正片，另一片则是海量的花絮内容，包括大量幕后特辑以及删节片断。

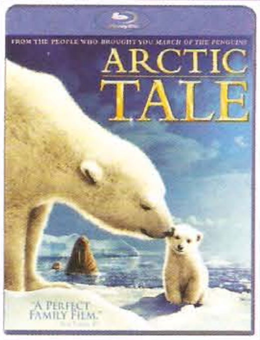
推荐指数 ★★★★☆

北极故事

BD发行日期 2009年4月21日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 纪录片 | 容量 25GB×1

进入高清时代，纪录片开始受到更多的关注了，因为高清画面让纪录片的魅力真正释放出来。历经15年漫长拍摄的本片虽然是一部纪录片，但手法却相当故事片化。影片以一只北极熊及一只海象为主角，记录他们的成长过程，充满情感的画面为我们展示了北极的风情，同时呼吁环保也是本片的主题。

推荐指数 ★★★★☆



达芬奇密码 加长版

BD发行日期 2009年4月28日 | 版本 美版
年份 2006年 | 类型 悬疑 | 容量 50GB×2

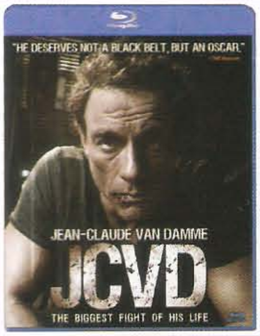
《达芬奇密码》尽管全球范围充满争议，但7.6亿美元的全球票房只会让发行商索尼偷笑。且不论争议性，电影本身还是相当精彩的，只要你不是先看过原作，或是站在教廷那一边的。这次的蓝光版是配合续集《天使与魔鬼》推出的，所以通过BD-LIVE，我们还可以看到后者的首映礼。**[内地也推出了这套碟]**

推荐指数 ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年1-6月，按发售时间排列）

玩残尚格·云顿

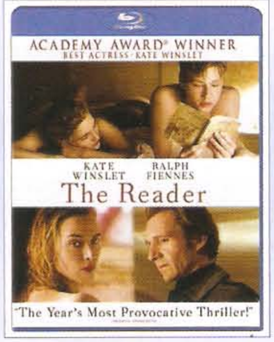


BD发行日期 | 2009年4月28日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 悬疑 | 容量 | 25GB×1

尚格·云顿一直都是二线的动作明星，按现在流行的说法，他也算是B级片小天王。而这部电影，则是他沉寂多年后突然爆发的一部超好评作品。影片相当有趣，因为尚格·云顿在片中扮演他自己，并拿自己的动作明星身分大开玩笑，剧情搞得半真半假，还说他被另一同时代动作明星史蒂芬·西格挤压。

推荐指数 | ★★★★☆

生死朗读



BD发行日期 | 2009年4月28日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 剧情 | 容量 | 50GB×1

另一部在今年奥斯卡奖大放光彩的文艺片，曾主演《泰坦尼克号》的凯特·温斯莱特也终于凭本片夺得奥斯卡影后桂冠。在故事方面，虽然少年与妇女的爱情可能会成为宣传噱头，但真正说来，本片可以形容为德国版《色戒》，同样纠结的情欲，同样肃杀的时势，最后是感情与道德上的双重煎熬……

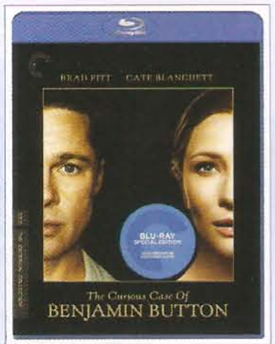
推荐指数 | ★★★☆☆

返老还童

BD发行日期 | 2009年5月5日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 剧情/幻想 | 容量 | 50GB×2

获得今年奥斯卡最多的13项提名的电影！本片是导演大卫·芬奇和布拉德·皮特的第三次合作，之前两次同样创造了神作：《七宗罪》及《搏击俱乐部》。皮特在片中从80岁的"小孩"一直演到十几岁的"大人"，这当中的特效制作也非常强，甚至力克《黑暗骑士》及《钢铁侠》夺得了奥斯卡最佳视觉效果奖！

推荐指数 | ★★★★★

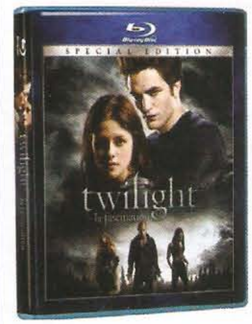


暮光之城

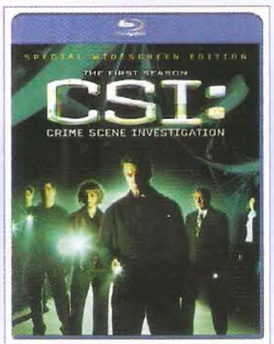
BD发行日期 | 2009年5月5日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 浪漫/奇幻 | 容量 | 50GB×1

去年底的票房大黑马！这是一部相当"女性"的电影，（男生同样会觉得好看）首先原著小说为女性创作，其次这部电影的导演、编剧也都是女性。虽然影片以吸血鬼为题材，但暴力、奇幻要素绝不是重点，爱情戏才是本片的重心，甚至可以形容这是一部吸血鬼版的《流星花园》，只是帅哥只有一位……

推荐指数 | ★★★★☆



CSI 犯罪现场调查 第一季



BD发行日期 | 2009年5月12日 | 版本 | 美版
年份 | 2000年 | 类型 | 悬疑/犯罪 | 容量 | 50GB×5

这绝对是进入21世纪后最成功的美剧了。本剧2000年开播到现在热度不减，收视率排名至今仍位于前两位以内！剧集讲述法庭犯罪调查员如何通过对作案现场的调查来取得证据并破案的故事，前所未有的独特破案手法让人耳目一新。如今这部剧终于推出了蓝光第一季，如果你从没看过CSI，这是个绝好机会。

推荐指数 | ★★★★☆

飓风营救



BD发行日期 | 2009年5月12日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 动作/犯罪 | 容量 | 50GB×1

《飓风营救》要告诉你什么叫黑马电影，这部一年前就已经在欧洲，甚至在中国大陆上映过的电影，一直不被看好，今年初才在北美上映，结果北美票房竟然一路飙到1.5亿美元！影片绝对精彩，其快速的剪辑、超真实的动作场面与《谍影重重》如出一炉，连姆·尼森扮演的父亲则是如此深入人心。

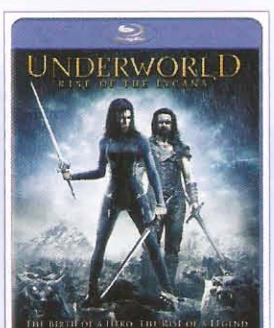
推荐指数 | ★★★★☆

黑夜传说3：狼族再起

BD发行日期 | 2009年5月12日 | 版本 | 美版
年份 | 2009年 | 类型 | 奇幻/动作 | 容量 | 50GB×1

《黑夜传说》前两集以其独特的"吸血鬼VS狼人"黑暗世界观，以及超级美女凯特·贝金赛尔的主演，吸引到不少粉丝。这次的前传在整体风格上延续了前两集，同样的画面风格，更多的打斗。新的女主角同样来自英国，但此女打起来是更狠了，除了没有贝金赛尔当主演，本集的评价其实要高于前两集。

推荐指数 | ★★★☆☆

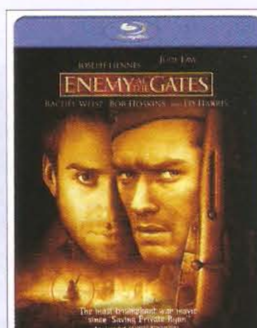


兵临城下

BD发行日期 | 2009年5月19日 | 版本 | 美版
年份 | 2001年 | 类型 | 战争/动作 | 容量 | 50GB×1

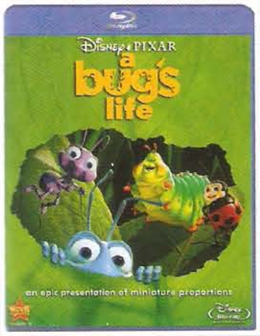
来自欧洲的战争巨作，耗资达九千万美元，是欧洲影坛有史以来最昂贵的电影。影片讲述的是二战转折点——斯大林格勒战役时期，一名苏联狙击手的故事，虽然是二战电影，其实本片还是一部商业娱乐片，这里有壮观的战争场面、缠绵的爱情故事，以及全片最大亮点：狙击手间惊心动魄的对峙！

推荐指数 | ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年1-6月，按发售时间排列）

虫虫特工队

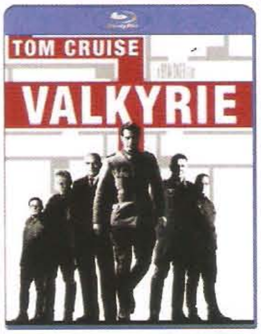


BD发行日期 2009年5月19日 | 版本 美版
年份 1998年 | 类型 动画 | 容量 50GB×2

这是CG动画王者皮克斯的第二部CG动画电影，影片于1998年上映，相信不少人看这部片子都是10年前的事情了，因此现在正好可以配合第一次推出的高清版来进行重温。影片故事的灵感来自伊索寓言《蚂蚁与蚱蜢》，皮克斯向我们展示了一个充满可爱昆虫的世界，不同昆虫之间的亲密合作可谓难得一见。

推荐指数 ★★★★☆

刺杀希特勒



BD发行日期 2009年5月19日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 惊悚/战争 | 容量 50GB×1

这首先是一部节奏紧张、扣人心弦的惊险片，尽管影片故事改编自二战真实事件。像这样一部描写德军中正面力量的二战电影是相当少见的，但对于粉丝们而言，巨星汤姆·克鲁斯的独眼龙造型更是一大看点，事实上，克鲁斯就是因为自己和史陶芬伯格上校很像，才确定出演的。**[本片具有中文字幕]**

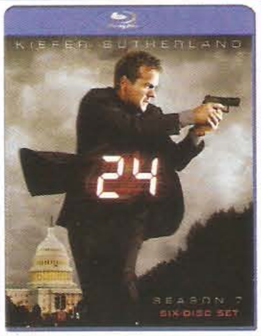
推荐指数 ★★★★☆

反恐24小时：第7季

BD发行日期 2009年5月19日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 动作/悬疑 | 容量 50GB×6

《24小时》是一部不可思议的剧集，其最大的特点——"实时"的手法令人叫绝，也就是说剧中时间的进展与现实完全同步，每一集刚好是1小时内所发生的事，但也因此，如果你每周追着看的话，会追得很累的。而这套第七季影碟，就在第七季结局后在电视台播出的那一天——5月19日发售！一口气看个够吧！

推荐指数 ★★★★☆

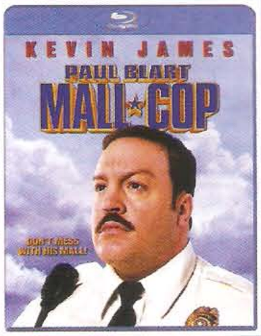


百货战警

BD发行日期 2009年5月19日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 喜剧/动作 | 容量 50GB×1

简单一点描述，本片是"《虎胆龙威》之肥胖超市保安版"。本片也是今年实实在在的一匹黑马，索尼曾一度想取消本片的上映，直接推出影碟，结果影片竟然在北美大卖1.4亿美元票房！影片的故事就发生在老美最常去的地方——购物广场，某天歹徒来袭，于是肥保安为了爱，为了正义而孤身战斗！

推荐指数 ★★★★☆



终结者2 天网版/完全收藏限定版

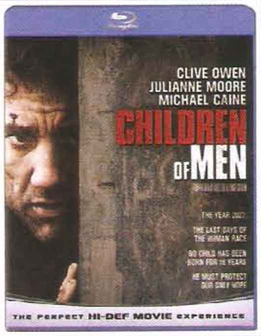


BD发行日期 2009年5月19日 | 版本 美版
年份 1991年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×3

《终结者4》的上映时期，自然也是把准备已久的《T2》真正蓝光版推出的最佳时机。所谓真正蓝光版，是相较之2006年推出的毫无诚意的《T2》蓝光碟而言的。这次蓝光版才是真正的经典之作，并由最知名的影碟制作人林凡负责，正片收录了3个版本，所有画面及音轨全部重新修复，海量的花絮更是不在话下！

推荐指数 ★★★★★

人类之子



BD发行日期 2009年5月26日 | 版本 美版
年份 2006年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×1

一部风格独特的影片。故事发生在2027年，整个人类失去了生育能力，人类似乎正默默走向灭亡，整个世界因人们的消极而陷入空前混乱，主角则必须负责将突然出现的一位孕妇——这个世界未来的惟一希望护送到庇护所……除了独特的故事，影片最牛的地方就是超强的现场感，所带出的震撼效果非同一般！

推荐指数 ★★★★☆

铁拳男人

BD发行日期 2009年5月26日 | 版本 美版
年份 2005年 | 类型 剧情 | 容量 50GB×1

一部感情色彩很浓的励志影片。虽然剧情主线没什么新意，但卓越的制作让影片相当好看，30年代拳击手詹姆斯·布洛克的传奇人生本来就令人着迷，再加上罗素·克劳等人的至高演出，以及影片对拳击比赛冲击力淋漓尽致的表现，更让影片夺得各方喝彩，其在IMDB网站评分高达8.0，男人必看！

推荐指数 ★★★★☆

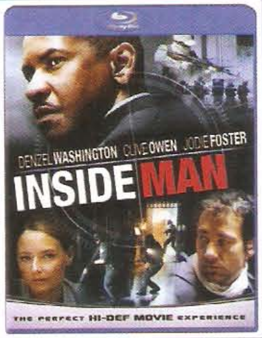


局内人

BD发行日期 2009年5月26日 | 版本 美版
年份 2006年 | 类型 剧情/悬疑 | 容量 50GB×1

影史上有不少关于抢银行的电影，因为精心策划的银行劫案常常反而会令人拍案叫绝（当然，结局还是正面的），因此很多银行劫案题材的电影都获得很高的评价，本片就是其中之一。本片除了银行内外警匪引人入胜的斗智斗力以外，影帝丹泽尔·华盛顿、影后朱迪·福斯特的表演也是极具欣赏价值的。

推荐指数 ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年1-6月，按发售时间排列）

新世纪福音战士 新剧场版：序 1.11

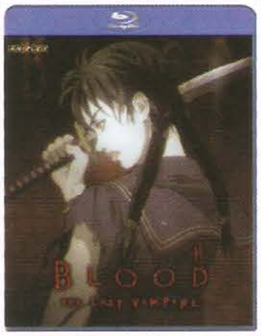


BD发行日期 | 2009年5月27日 | 版本 | 日版
年份 | 2007年 | 类型 | 科幻/动画 | 容量 | 50GB×1

《EVA新剧场版》是EVA系列再度圈钱的作品，这是庵野秀明将原电视动画重新制作为新的电影版系列的第一集，电影2007年上映后，2008年推出了再度调整过的DVD版，称之为1.01版，而这次的蓝光版，则称之为具有更高进化度的1.11版。BD版由索尼公司应用SBMV技术，将画质以更完美的形态还原出来。

推荐指数 | ★★★★☆

最后的吸血鬼



BD发行日期 | 2009年5月27日 | 版本 | 日版
年份 | 2000年 | 类型 | 魔幻/动画 | 容量 | 50GB×1

本片由日著名动画厂Production I.G.制作，应用了当时最先进的“HD24P”数码技术，因此影片在公映时就引起了很大的轰动，随后游戏及电视动画等众多的衍生作品随即诞生。押井守虽然不是导演，但也是主创之一，因此影片带有浓重的《攻壳机动队》画面风格。另外要提醒的是，本片的片长仅48分钟。

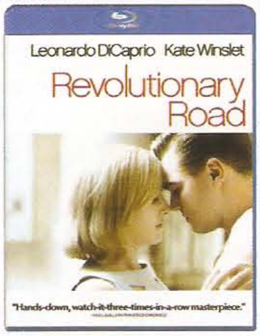
推荐指数 | ★★★★☆

革命之路

BD发行日期 | 2009年6月2日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 情剧 | 容量 | 50GB×1

《泰坦尼克号》的那一对儿——里奥纳多与温斯莱特再度合作的一部电影，你完全可以把本片当作是那艘船没沉之后，他们的婚姻生活……然而婚姻显然不是那么容易维持的，它不仅需要包容、理解，更受到许多客观因素影响，本片就反应了这对原本无比恩爱的夫妻真实的婚姻，而我们能否从中有所感悟呢？

推荐指数 | ★★★★☆

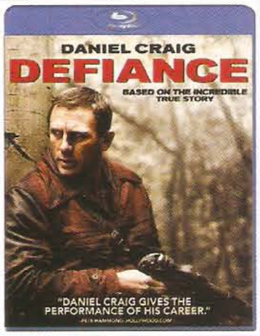


反抗军

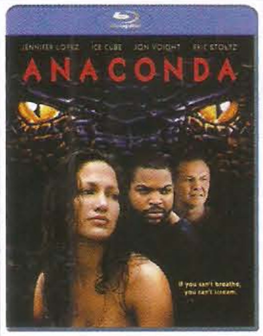
BD发行日期 | 2009年6月2日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 剧情/战争 | 容量 | 50GB×1

新一代007扮演者丹尼尔·克雷格在拍摄两部007的空隙接手的一部战争题材电影，其评价其实不低于《量子危机》。影片根据真实故事改编，二战期间，一个犹太家庭三兄弟加入苏军对抗纳粹，他们还建立了一个村庄，并拯救过1000多个犹太人。影片不乏小型战争场面，不过犹太人重建家园的辛酸也是重点。

推荐指数 | ★★★☆☆



狂蟒之灾

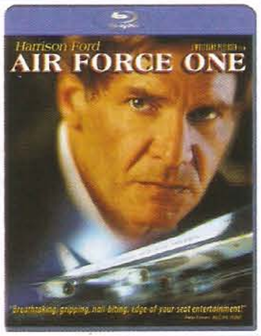


BD发行日期 | 2009年6月2日 | 版本 | 美版
年份 | 1997年 | 类型 | 惊悚/动作 | 容量 | 50GB×1

曾在国内很火的惊悚片，现在回过头来看演员表，会发现本片还是颇有明星阵容的，尤其是拉丁歌后詹妮弗·洛佩兹演女主角，以及安吉莉娜的老爸强·沃特出演大反派。其实影片在评论界评分很低，但否认不了这是一部紧张刺激的惊悚好片，至于本片后来的一些廉价续集，统统可以无视。

推荐指数 | ★★★☆☆

空军一号



BD发行日期 | 2009年6月2日 | 版本 | 美版
年份 | 1997年 | 类型 | 动作/惊悚 | 容量 | 50GB×1

《空军一号》是怎样的一部经典动作电影呢？去年美国曾经举办过一次网上投票，评论银幕十佳总统，第一名就是哈里森·福特，原因就是他于1997年在本片中出演的总统实在太讨人喜欢了，平常电影里的总统总是躲在幕后指挥，而本片的美国总统却智勇双全，单身一人对付一群高智商的恐怖分子！

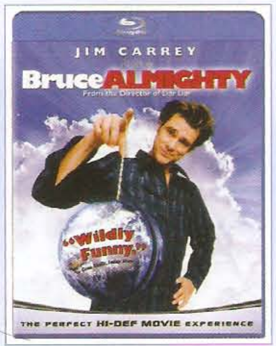
推荐指数 | ★★★★☆

冒牌天神

BD发行日期 | 2009年6月2日 | 版本 | 美版
年份 | 2003年 | 类型 | 喜剧/幻想 | 容量 | 25GB×1

本片就是金·凯瑞从影以来的最高票房电影了（全球4.8亿美元）！假如问你，让你拥有上帝的能力，掌握这个世界的一切，那么你会做什么？是不是很多猥琐的念头迅速闪过？本片就是要把这些事情真正地实现给你看，但对你来说这真的是件好事吗？也许，成为上帝，根本不如拥有爱人以及好工作来得幸福……

推荐指数 | ★★★★☆



他其实没那么喜欢你

BD发行日期 | 2009年6月2日 | 版本 | 美版
年份 | 2009年 | 类型 | 浪漫/喜剧 | 容量 | 25GB×1

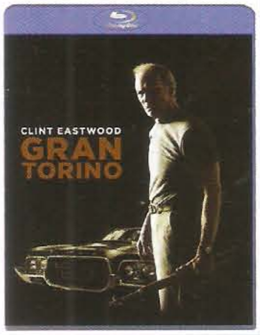
同时集合了当前4位大牌女星出演的浪漫喜剧——詹妮弗·安妮斯顿、斯嘉丽·约翰逊、詹妮弗·康纳利、德鲁·巴里摩尔。故事讲述一群年龄20至30岁之间的女性正遭遇并不幸福的婚姻或不确定的感情，而这一切，都是为什么呢？本片就是要道出女性在感情方面的种种疑问，并揭示男人的真面目……

推荐指数 | ★★★☆☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年1-6月，按发售时间排列）

老爷车



BD发行日期 2009年6月9日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 剧情 | 容量 50GB×1

什么叫老当益壮？就是越老反而越勇！1930年出生的老爷子克林特·伊斯特伍德光是去年就导演了两部片子，即《换子疑云》及本片，两部影片都大出风头，本片更由老爷子亲自主演！本片在北美获得了1.48亿美元的惊人票房，要知道投资也就3300万美元啊！可见老美对老爷子的喜爱。（影片附DVD版一张）

推荐指数 | ★★★★☆

异邦人：无皇刃谭



BD发行日期 2009年6月16日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 动作/动画 | 容量 25GB×1

这是一部相当精彩而又特别的日本动画电影。影片有两大亮点，其一是超高素质、充满魄力的刀术对决场面，虽然平常的剧情时画风显得有些粗略，但一到战斗场面，那种风驰电掣的速度感、动作的美感会立刻震撼到你，尤其是最终的超长对决；其二是日本学院奖得主佐藤直纪的音乐对其推波助澜的作用。

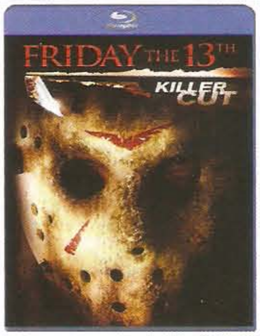
推荐指数 | ★★★★☆

13号星期五

BD发行日期 2009年6月16日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 惊悚 | 容量 50GB×1

杀人狂杰森是电影史上推出相关电影最多的一个反派，其续集甚至有近20部，较之《电锯惊魂》系列的设计杀人，杰森属于单刀直入型。这次，在《变形金刚》导演迈克尔·贝的监制之下，杰森又在银幕上复活，但这不是续集，而是重拍，影片的上映时间就定在2009年2月13日，那天正好是星期五……

推荐指数 | ★★★☆☆

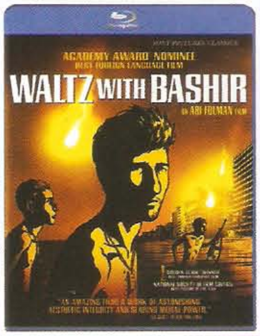


和巴什尔跳华尔兹

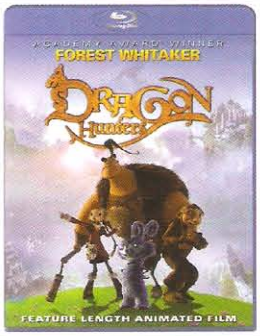
BD发行日期 2009年6月23日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 动画/战争 | 容量 50GB×1

这绝不是一部平常的欢快动画片，而是一部"大胆的动画纪录片"，并且获得今年奥斯卡最佳外语片提名。片中以色列导演阿里·福尔曼试图向观众还原他对1982年一次大屠杀的记忆。1982年6月，以色列对黎巴嫩发动大规模武装入侵，并在后来制造了千人大屠杀，导演阿里就是当时以军的一名士兵……

推荐指数 | ★★★☆☆



捉龙特攻队



BD发行日期 2009年6月23日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 动画/幻想 | 容量 25GB×1

来自法国的颇受好评的一部CG动画。影片在画面技术上丝毫不逊于好莱坞的CG动画，极为漂亮，大场面也相当恢弘，按导演的意图，这是《指环王》的技术配上最经典的迪士尼故事，不过剧本功力显然还是稍逊一筹。虽然法国式的角色设计显得怪异，但看多了好莱坞动画，你会感觉本片颇具新鲜感。

推荐指数 | ★★★☆☆

墨水心



BD发行日期 2009年6月23日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 奇幻 | 容量 50GB×1

《木乃伊》系列的布兰登再次出演奇幻电影。影片中主角和她的女儿都有一项特殊能力——能够通过朗读，让书中的人物活过来……《墨水心》原作是又一部风靡全球的奇幻小说，不过当前奇幻电影经常成为票房毒药，本片也不能幸免……幸好本片只属于中等投资，亏损有限。（影片附送DVD版一张）

推荐指数 | ★★★☆☆

K-20 怪人二十面相·传

BD发行日期 2009年6月24日 | 版本 日版
年份 2008年 | 类型 动作 | 容量 25GB×1

金城武！而且还是超级英雄题材！不仅于此，本片还是佐藤嗣麻子导演的，忘了？当年《鬼武者》一代、《代号维罗尼卡》等游戏的CG动画，就是由她导演的。这次她终于与金城武合作推出真正的电影。影片在日本初上映时，票房不振，但凭着超强的口碑，还是卖到了近20亿日元的票房。

推荐指数 | ★★★★★

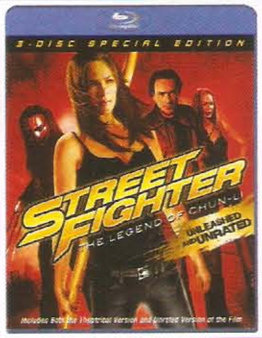


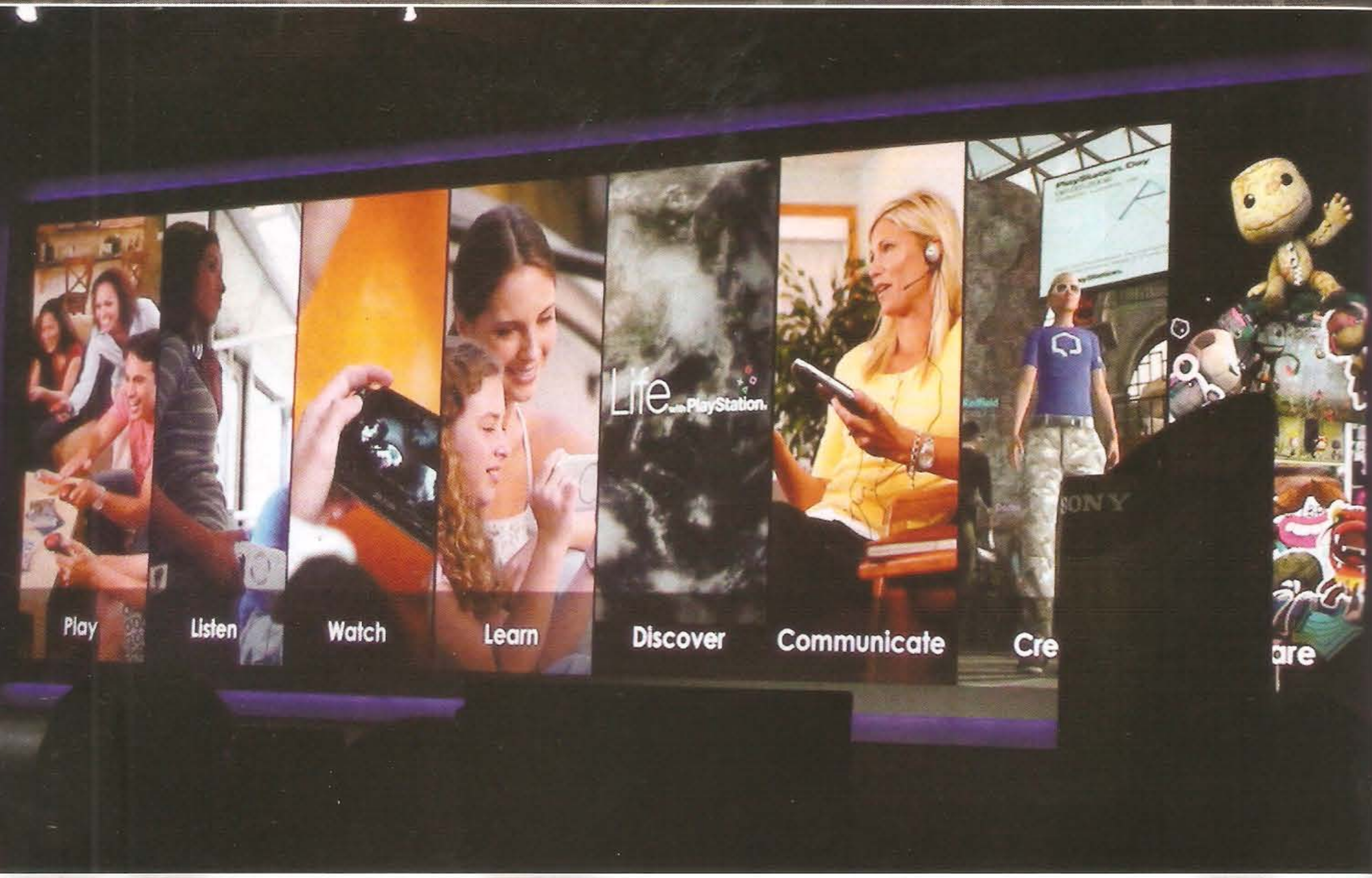
街头霸王：春丽传奇

BD发行日期 2009年6月30日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 动作 | 容量 25GB×1

最早公布这部影片时，曾令我们相当期待，终于又有新的《街霸》电影了，而且还配合《街霸IV》的发售。谁知影片的宣传一直遮遮掩掩，最终影片在北美上映后被评为"雷片中的神作"……但正因为太雷了，我们不由地好奇——它究极能雷到什么程度？至少，这次的蓝光版封面还是蛮好看的……

推荐指数 | ★☆☆☆☆





Play Beyond
PS3造梦者列传（下）

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

日本人对于风水之说也颇为讲究，Square Enix 社长和田洋一曾经找到台湾的风水术士为其新总部选址，而不知是人为还是巧合，日本的两大游戏霸主分别踞守着两大皇气聚敛之地：任天堂创始人山内世家的宅邸位于京都的古龙脉，而 SCE 总部位于东京青山赤坂皇宫附近。古王朝龙脉庇佑着山内家的百余年基业，看来其福荫之深还要远甚于赤坂皇宫。SCE 在称霸十余载后，遇上了空前的危机。2006 年 12 月，平井一夫从大洋彼岸搬到这皇气之地，他不信风水玄学，他相信 SCE 的基业是那些忠诚的将士们用自己辛勤的双手缔造，只要有这些曾屡次创造奇迹的人才，PS3 就总有重获新生之日。

在 PS3 诞生的背后，人们记住的只有久多良木健这位总工程师。而实际上，包括各种芯片设计师、软硬件开发伙伴、商业营销人员等在内，总共有上万人参与了这个浩大的工程，仅在 SCE 内部就有一千多名员工进行 PS3 的软硬件研发，他们的名字可能从不为玩家所知，但从他们讲述的小故事中，你可以了解 SCE 的企业文化，知道 PS3 背后的甘苦。这是一部凝聚上万人智慧的科技结晶，是划时代的娱乐产品。

天籁之音

2006 年 11 月 11 日，索尼又玩了一回数字游戏，用“1111”的响亮口号让亿万日本人记住了PS3的发售日。这一天也是宜婚嫁的黄道吉日，对于县秀征来说，这是 PS3 的大登科，也是自己的小登科。县秀征将那一天选为自己的订婚日，PS3 的发售仪式与自己的订婚仪式同步举行，那是一个让他永远无法忘记的日子。



为了预防各种意想不到的事态，当日清晨 5 点，PS3 项目团队的几个主要人员就来到青山总部待命。PS3 正式开卖的时间是上午 7 点，由于供货量不足 10 万台，各地的抢购现象已是无可避免，SCE 高层们早已严阵以待，客服部高度紧张。虽然东京和大阪等地的几家主要零售店都出

现了不同程度的骚乱，PS3 的首发总算没发生纠纷，各地商铺在一个小时内陆续销售告罄。县秀征长松了一口气，中午时溜出了青山总部，回家完成了自己的订婚仪式。订婚礼顺利结束，县秀征返回公司后做的第一件事就是打开邮箱，里面有一封久多良木健的信。县秀征满怀期待，以为是久多良木健给他的订婚贺信，谁知却是要求立刻为 PS3 的下一个固件版本追加新功能的指示。

县秀征立刻召集了固件组的成员，对新功能的追加展开讨论。与一年前相比，这时的工作已经轻松许多。一年的时间如白驹过隙，秀征眺望着窗外舒展而开的蓝天白云，一年前的情形仿佛近在眼前……

2006 年元旦，成田国际机场。

根据国际航线的管制规定，能够带入机舱的随身行李重量上限为 10 公斤。但隶属于 SCE 软件平台开发部的县秀征却拖着总共 24 公斤的庞然大物，值机台只允许将这种大型物品以托运处理，秀征无论如何不肯答应。他与另外两名同事此番是前往美国拉斯维加斯出席消费电子展，他们带着世界仅有的 3 台 PS3 展示用开发机，只有将其随身携带秀征才能安心。经过与航空公司的连番交涉，最后秀征只能同意了他们提出的折中方案：出钱包下商务舱的 6 个座位，三个座位坐人，另三个座位放开发机。秀征携带的这三台开发机只有一台会摆放在 CES 展场，另外两台用于后备。2005 年的圣诞节是秀征的大晦之日，演示机的最后调整忙中出错。潜在的问题没有解决，而在元旦之际又要赶着前往拉斯维加斯，只能将另外两台备用开发机也带上，以防到时演示出现故障。

喷气引擎的轰鸣声大作，飞机机身开始转入主滑行跑道。飞机内响起了空姐甜美的起飞通告，原本嘈杂的机舱内渐渐安静了下来。秀征打开窗户挡板，看着飞机不断向上爬升，陆地渐渐远去。从年末开始就一直缺乏睡眠的身体仍然毫无倦意，在发动机的轰鸣声中越发精神，而出发前还在絮絮叨叨个不停的两位同事早已进入梦乡。秀征闭目养神，内心的兴奋让他无法入眠。

“先生，请问要喝点什么饮料吗？”空姐明眸善睐的甜美笑容出现在秀征眼前。

“请给我来点红酒吧。”由于气压的影响，秀征觉得喝点红酒后微醉的状态也许能有助于睡眠。

飞机继续平稳地水平飞行，窗外是一望无边的美丽云海。秀征正在陶醉间，美眼空姐端着红酒微笑着走来。

“让您久等了！”空姐把酒递给秀征，猛然



▲ SCE 软件平台开发本部 2 课课长县秀征。



▲ CES 2006 的索尼新闻发布会。

看见他旁边的几个座位上，整整齐齐放着三个一模一样的行李，当下吃惊不小。

“这个是将在拉斯维加斯出展的电脑。”秀征解释说。

“这么说，肯定是一个相当重要的机器了？”

“那当然，这个可是……”秀征差点就把“PS3”冲口而出，赶紧慌慌张张地咽了一口酒。

空姐看到秀征欲言又止的滑稽样子，当下不便再问。“座位上的屏幕有一些电影可选，请慢慢欣赏吧！”空姐说着帮他调到了电影选单，这时秀征又不禁想到了身旁那台有强大高清电影播放功能的“电脑”。县秀征所属的软件平台开发部是 BD 和 Super Audio CD 等格式的主要研发团队，之前负责了 PS2 对 PS 游戏的兼容性研究，并且为游戏开发者们设计游戏制作环境与程序库。在 2005 年春索尼集团和 SCE 的高层异动中，县秀征被指派为蓝光软件研发团队的组长，目标是活用 CELL 的性能提高蓝光播放的响应速度。让 PS3 在按键的瞬间开始进行流畅的播放，快进、快退、多倍速播放都能顺畅进行，这需要有一个合理的软件后台。PS2 发售时，DVD 已经在市面上销售多年，DVD 的相关技术已经相当成熟。而 PS3 将会是第一台 BD 播放器，索尼必须从头开始为 BD 编写一套系统。秀征很早就开始参与 BD 开发环境的研究，设计了 BD 的测试环境，然而在 BD 之路渐趋清晰之时，前方又出现了新的障碍。某日，秀征被久多良木健叫到面前。

久多良木健不仅希望蓝光能给消费者带来最高的画质，同时也要实现最强的音质，只有采用索尼与飞利浦合作制定的 Super Audio CD 格式，才能实现突破性的音质表现。县秀征在久多良木健的指示下立刻成立了一个 Super Audio CD 专门团队，目标是在半年内完成该格式与 BD 的完美融合。进行 BD 播放器研发的工程师总数多达 100 人，而 Super Audio CD 团队开始时仅 6 人。他们研发出来的第一个软件版本响应延迟时间令人愕然，播放 1 秒钟的画面竟然延迟了 6 秒。作为一个有 15 年开发经验的技术者，县秀征当机立断，决定彻底抛弃已有的软件研发成果，从头开始编写系统。这是一个极为冒险的决策，很有可能造成项目延迟。但秀征相信他们一开始就走错了方向，在原有程序的基础上改进只会浪费更多时间。

当蓝光的 Super Audio CD 项目终于收尾时，秀征邀请久多良木健与另外一行人来到索尼的试听室。试听室使用的是全隔音材料，大门一关就与外界完全隔绝。房间的正面放着各种各样的扩音器，相反的方向放着几排椅子，10 名男子分别就位。秀征先用几台发烧级音响设备向他们演示了试听室的音响效果，全部试过一遍之后，他插上了放在一旁的 PS3。

“下面让我们听听它的音效表现。”

这时音频评论家们用惊讶的表情凝视着他，一位评论家皱眉道：“那个是游戏机吗？”

“用这种东西能听出什么效果？”另一人附和道。

“我们不妨先播放看看，如果不满立刻打住。”

县秀征取出自备的几张 SACD，在音频评论家们冷冷的目光中设置了一番。“听听吧，这个是 PS3 搭载的 Super Audio CD 播放器的声音。”

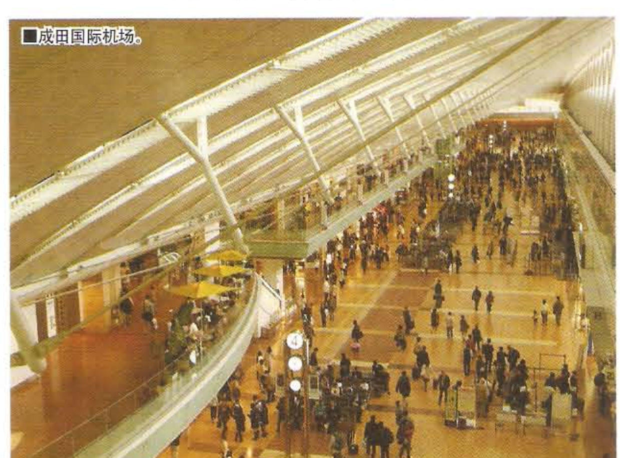
完美的小提琴乐在完全隔音的试听室中响起，那是朱莉娅 · 费雪演奏的《俄罗斯小提琴协奏曲》。朱莉娅是 1983 年出生于慕尼黑的天才小提琴手，此刻，她超卓拔群的小提琴乐在试听室里飘荡环绕，音色纤细而柔美。音频评论家们的心弦仿佛与之产生了共鸣，舍不得发出半点声音破坏这天籁之音。秀征紧接着逐个播放了围绕各种经典乐器的音乐代表作，一边观察试听室中所有人的表情，他将最后一张 SACD 塞入光驱，突然卡朋特的《化妆舞会》响起，忧郁而具有穿透力的女声直抵聆听者的心扉。

久多良木健首先发出了感叹之声，坐在最前排的一位音频评论家以半信半疑的神色问道：“这真是 PS3 的声音？”

在座的诸位专业音频评论者都觉得纳闷，即使是用最发烧级的设备，也没有听过如此动态临场感的效果，PS3 为何能播放出这样的音质？秀征告诉他们，这是“64 位元的音效”，是只有 CELL 处理器才能实现的效果。

几个月后的消费电子展中发生了同样的一幕。在拉斯维加斯的演示间里，索尼邀请几位好莱坞电影公司的合作伙伴参观了他们的样机演示，几位电影制作的顶级专家也是用目瞪口呆的表情对 PS3 的影音效果赞不绝口。一位电影制片人担忧地问：“实际制品真的能达到这样的效果？”秀征自信满满地答道：“今后会通过软件不断更新，因此效果只会更好！”

■成田国际机场。



皇家之地



▲青山大道旁的 SCE 总部。

在 PlayStation 这个新名词诞生的 10 年前，他已经知道游戏将会在数字化的未来扮演重要角色，但是他无法想像游戏将如何进化，将会进化到怎样的形态。至于“计算机娱乐”这个概念，他从未想过。他热爱游戏，梦想着有朝一日能在游戏生意中闯出一片天地。后来他成为了 SCE 软件平台开发本部长，他的名字叫川西泉。

川西泉从大学时代开始涉足游戏业界，个人电脑和游戏机早已成为他生活的主体。小时候的游戏机对他来说，就像庙会里的玩具，虽然简单但总是令人怀念。如今游戏早已跨越简单的玩具范畴，川西泉在更大的舞台上追逐着令自己着迷的事业。由于是做自己感兴趣的事情，虽然工作量巨大，但每天忙碌的工作总是在不知不觉间结束。川西泉每天的绝大多数时间都是坐在电脑前，为增强运动，他每天都是徒步上下班。川西泉的家距离公司不远，不过走起路来还是要耗费上午不少的宝贵时间。除了步行上下班外，川西泉还加入了东京的一家健身俱乐部。

川西泉加入的健身俱乐部位于六本木，这是一个有不少洋人执行官会员的高级会所，只是到了那里，他们就换上了一身休闲的 T 恤和短裤，在他们的脸上看不到职业经理人的表情，他们只会一边与健身器械搏斗，一边锻炼自己的肌肉力量。对于川西泉来说，健身俱乐部就像是一个疗养的地方，健身器械与游泳都是一种放松身心的娱乐，积蓄的紧张状态会随着汗水排出体外。在一阵大汗淋漓的健身之后，用温泉水冲凉，从浴室中出来后，总是会感觉到脱胎换骨般的爽快感，身体轻盈，畅快感流遍全身。这一日，川西泉走出健身会所，准备回到青山总部。平常他会到都营地下铁大江户线的六本木站，到青山只要一站地，三分钟即可到达。不过这天川西泉决定步行返回。由于是星期日的下午，这个办公区里比平时宁静了许多。穿过乃木坂，右侧是赤坂邮局，前方便是青山大道，对面是赤坂皇宫。沿着青山大道左拐，往前走 5 分钟就可以看到 SCE 总部大楼。初代 PS 就是以那里为据点，最终改变了娱乐世界。川西泉的工作与生活都在青山的这一带地区，长期以来他将那里视为自己的领地，那里已经是他生命的一部分。

川西泉负责开发 PS3 的固件，以及游戏开发工具和中间件，简单的说就是帮助游戏开发者驾驭硬件运作的软件。从 PS 到 PS2 再到 PSP，川西泉陪伴着 PS 家族一路走来。在 2005 年 7 月的组织变更中，川西泉加入了 PS3 计划。为 PS3 设计工具和中间件，其难度超过了之前三台主机的总合，而且由于加入 PS3 团队的时间太晚，有大量的工作需要追赶，川西泉的工作量因而大大增加。CELL 的性能潜力巨大，但一个主处理核心外加 8 个辅助处理核心的复杂结构使得要挖掘其潜力异常困难，帮助游戏开发者挤出 CELL 的潜力，这是川西泉及其团队的使命。他的第一个任务是组建一支巨大的软件开发团队，由于项目的规模宏大，川西泉要在 SCE 挑选出足够的有经验者并不容易，而且要从各个部门抽调人手，形成一个大型的混合团队，在团队管理方面也有很大的难度。留给川西的时间只有一年，为了在这短短的时间内完成软件开发，SCE 总共投入了 300 多人。

除了 PS3 的固件和开发工具外，川西泉还要参与网络服务的筹备。PS3 的网络服务必须在首发当天开通，服务器方面的准备一直在绵密地进行。PS3 的软硬件开发过程中出现的问题堆积如山，久多良木健提出的目标太高，设计过程中出现了很多被认为不可能跨越的阻碍。但川西泉的原则是“当天的问题当天解决”，如果没有及时解决，问题将越堆越多，到最后很可能演变成无法解决的障碍。对于大型议案，川西泉的做法是没日没夜的商讨各种解决方案。PS3 的软硬件研发是一个全球性的巨大工程，除了青山总部的开发人员外，还有东芝、IBM、Nvidia 等合作伙伴，川西泉负责的固件和软件开发工具需要对各种硬件的技术细节进行协调，多数时候与合作伙伴的交流是通过邮件完成，遇到紧急情况时会采取视频会议的方式。川西泉的工作量非常惊人，他的邮箱平均每天要收到 1500 封邮件，当天的邮件必须当天看完并立即回复，否则积累到第二天就很难全部看完。每天 16 小时的工作时间对于川西泉来说是家常便饭，长期高密度的工作让他对于各类邮件有着条件反射般的迅速判断能力，通常可以在瞬间判断出对方所提的问题。

川西泉对于软件开发有着绝对的自信，即使是在半导体和硬件领域也能对各种问题信手拈来，与久多良木健等硬件专家高谈阔论，向硬件组提供积极的建议。作为 SCE 技术派的杰出代表，川西泉在久多良木健面前甚为得宠。统帅 300 多名工程师的显赫身分让他在 SCE 内部的各种高层会议中具有分量十足的发言权。久多良木健引咎辞职后，川西泉满怀希望地期盼着登上社长宝座，然而索尼 CEO 霍华德 · 斯金格认为 SCE 需要的不是另一个技术狂人，而是一个商业经营者，与之有同门之谊的平井一夫成为了 SCE 的新当家。这次与社长之位失之交臂让川西泉大为遗憾，更让他痛心疾首的是，平井一夫上台后大大削弱了技术投入，川西泉率领的工程师大军被分散到游戏开发等各个部门。平井一夫希望 PS3 回归到游戏机的主力路线，而川西泉更希望踏着久多良木健的道路，继续将 PS3 作为“数字娱乐的超级计算机”。川西泉与平井一夫明争暗斗了一段时间，但终究是敌不过有斯金格这座靠山的平井一夫。

临近初夏的一个休息日，川西泉像往常一样来到六本木健身俱乐部，在泳池里畅游了一番后走进了桑拿房，现在他可以尽情畅享健身

■ SCE 总部附近的美丽风景。





▲ SCE 软件平台开发本部长川西泉。

的乐趣。此时川西泉的心境平淡怡和，每天处理1500 封邮件、工作 16 个小时的疯狂时期已经远去，那时久多良木健已经提交了辞呈，PS3 的技术名将们纷纷退至二线，现在重任已转交给经营者与游戏制作者们。在久多良木健时代，SCE 早已开始成立项目组紧接着进行 PS4 的研发，但 PS3 蒙受的巨额亏损决定了下一代主机为时尚早。在 PS3 摆脱亏损之前，索尼无力再以动辄数十亿美元的投入打造新主机，PS3 需要支撑 10 年，在漫长的生命周期中实现它的长远目标。但 PS3 软件平台的搭建与完善永无止境，PS3 的固件与软件开发环境将会在这 10 年中持续更新。

川西泉热爱 SCE，热爱青山，自从告别了忙碌的 PS3 研发期，有了更多闲暇时间的川西泉会从健身会馆沿着不同的路线走回 SCE 总部，有时会绕一大圈逛逛青山附近的店铺。近年来青山一带多了不少摩天大楼，灯红酒绿的街头也在不断变化，但青山的空气却一点没变。大学生时代定下以游戏业界为目标的时候，川西泉已经对地处东京都心的青山一带无比憧憬。青山这个地方，名称的由来是江户时代谱代大名的“青山大膳”，那里有赤坂皇家用地，有神宫外苑、青山灵园，到处充满了历史色彩，同时又映照着满眼的翠绿和新起的大楼，是一个历史与未来神奇融合的地方。座落于这个皇家之地的 SCE 总部虽然其貌不扬，但他们正在为全世界敞开通往未来的娱乐之门。

倒计时

贸易中心附近的 JR 浜松町站是一个大人流量的电车站，到处都是大包小包的出行者经过检票口，换乘单轨电车前往羽田机场，而由羽田机场而来的旅人们会在这里下车换乘到山手线。11 月 1 日，SCE 营业部一课公司代表渡边大吉刚刚走进检票口，突然停住脚步，站立在原地发呆。他突然忘记了自己的目的地，周围忙碌的人群在他身旁川流不息。渡边仿佛在骤然间完全失忆，周围的风景像置身于梦中一样在他迷茫的眼前流动。

“我到底在这里干什么？”渡边纳闷地自言自语。

两天前，渡边身在博多，在那里踏上了他的“决死之路”。这是与零售商的一连串合作谈判。10 月 30 日跑完博多一带之后，第二天从博多赶到名古屋争取零售商的支持，返回东京后又马不停蹄地前往池袋的电器店集中地，接着是因为销售细节问题赶往札幌，与零售商谈妥后再次返回东京，又朝着有乐町进发。渡边在孩提时代就已经习惯了在交通工具中睡觉，现在飞机或电车的旅途几乎成为他睡眠的惟一机会，每次进出电车站时都处于昏昏沉沉的状态，经常把票忘在进站检票口，等到了目的地准备出站时，总是慌慌张张地搜遍全身。疲劳程度几乎超过了肉体所能承受的极限。

那是 PS3 首发的 10 日前，渡边正准备搭乘山手线前往有乐町，那里是集中了大量游戏零售店的繁华商业区。PS3 首批供货量极度紧张，渡边正在为发货事宜进行最后的准备。

1999 年进入 SCE 的渡边大吉，进入公司后马上被安排到销售规划及商品管理部，由于主要负责规划管理，因而出差的时间不多。然而在 PS3 的销售筹划期，他被突然调往营业部，毫无业务经验的渡边不知所措，只能在逐渐摸索中开始了他的营业工作。平常的工作流程如下：上午为处理订单，前一天晚上到的订单必须在上午之前办好出货手续，并且必须查阅与分析出货数据，分析各商铺的特性，并得出最佳的出货方案，然后前往各商铺共同商讨销售支援与强化策略，包



▲ Yodobashi 秋叶原店 PS3 首发现场。

括游戏软硬件在店头如何摆放陈列等细节都要共同商议。SCE 营业部总共只有 16 人，但要向全日本的零售店提供销售支持，忙碌程度可想而知。PS3 首批发货量远远低于所有零售商的期望值，所有零售商都希望得到尽可能多的发货量，然而僧多粥少，几乎所有零售商的订单都无法得到满足，那些长期与索尼合作的零售伙伴怨声四起。渡边要奔走于各地安抚零售商，一边让生产管理部门尽最大努力提高产量。然而由于零部件的短缺，PS3 在临近发售之时将首日发货量从 10 万紧急下调到 8 万，该决定公布时，全国的零售商炸开了锅。某家知名零售商当即就把渡边叫来质问。

走进零售商狭窄的谈判屋，只见相关负责人早已就座，渡边明显感觉到空气中的火药味，他环视四周，只见所有人都拿着 SCE 事先传真的出货数表格，渡边寒暄了一番，他们本已阴沉的脸变得越发阴沉。

“渡边先生，这个数字好像不大对哦！”有人责问道。

“对不起，那是在最后一刻临时改的。”渡边怯生生地说。

“不能想办法解决吗？”

“出货计划实在不是我能改变的事啊！”

“那就说服你们公司！”

在几位零售商老板的逼迫下，渡边只能当场给上司打电话，转达了零售商希望加大供货量的强烈期望。可是 PS3 产量不足是事实，SCE 必须考虑到全国的零售商，不能仅向个别零售商加大供应量。渡边继续向在场诸位转达 SCE 上层的旨意：这次的出货计划全日本所有零售商都享受平等待遇，“其他零售店的供应量都是这个数字，希望大家理解、合作！”拥挤的房间里陷入了沉默，空气中弥漫着令人不安的气息。

不多时，渡边突然站起身来，“对不起，能借厕所一用吗？”

“可以，”店长点点头，又像想起了什么，接着补充道：“但是别想尿遁哦！”

从厕所出来后，接下来是在出货量问题上继续没完没了地谈判，零售商仍然不死心。渡边有好几次差点在疲劳攻势下妥协，但最后都强行忍住。一晃眼就过了四个多小时，零售商都有了放弃的觉悟。

“渡边先生还真是相当顽固啊！”

“真是的，都 4 个多小时了，一点都不妥协！”

“真是石头一样顽固的人！”

“好吧！我们认输了！”

“就那个出货数说定了，但是……”

渡边的脑子里又涌出不祥的预感，生怕对方又要无休止的纠缠下去。

“第一天既然搞不定，第二天之后能想办法解决吗？”

“嗯嗯！第二天之后的出货量就拜托您了！”

几位零售商都伸直了身体，满脸期待的表情，等待着渡边的回应。

“工厂已经全负荷生产了，一定会努力满足贵公司的要求！”

“能保证吗？”



▲有乐町 BIC CAMERA 是 PS3 的首发主场。


▲ SCE 为首发特别制作的 60 秒钟倒计时影像。

"保证！"

零售商们不再垂头丧气，纷纷与渡边握手。漫长的夜晚总算过去了。

PS3 发售的两周前，渡边与其他公司的代表一起筹备首发时的倒计时活动，制作了 60 秒钟的倒计时影像，数字倒数到零时，PS3 销售开始。参与倒计时活动的只有三家与 SCE 合作最密切的零售商，影像的内容与计划的流程都是三家零售商通用的，由包括渡边在内的三位代表共同规划。其中一人是负责某大型零售集团涩谷旗舰店的代表，名叫馆冈都，外表看起来老实巴交，不过在与零售商谈判时非常难缠，凡事不到最后绝不死心。倒计时影像的制作也显露出她才女的一面，她简直就像专业电影导演一样指挥了一分钟短片的制作。馆冈决定夜间将影像装好，她打了辆车，连夜把倒计时用的备用设备运到店里，以防到时出现意外。她在深夜两点赶到已经关门的量贩店，与值班的店员一起将一楼卖场挂满了PS3 的海报，搭设了倒计时用的舞台。PS3 将会在早上 7 点正式开卖，预计一个小时内将会销售完毕。接着必须马上进行一楼的撤收工作，在早上 10 点之前将其恢复为普通的 DVD 卖场。时间非常紧凑，完全没有彩排的余地，只能祈祷活动顺利完成。那时，渡边也在有乐町的首卖会场进行最后的会场布置，贴完了最后一张海报，最后再检查了一遍影像，他终于抵挡不住睡魔的袭击，朦朦胧胧中好像做了一个梦……

"10、9、8、7……"令人愉悦的倒计时欢呼在耳边响起，数到零的瞬间，在纸烟花的爆响中，银色的纸屑在店内片片飞舞，如吹雪般飘落在满面笑容的人们身上。上午 7 点的 PS3 销售正式开始，现场的火爆程度超过预想。

"作为公司职员，能够遇上 PS3 的首发，这是难以言喻的莫大幸福……"

当店员仍在向不断涌来的顾客解释 PS3 已经售完时，馆冈都仍沉浸在倒计时的余韵之中。当她缓过神来时，立刻开始与店员一起进行紧张的撤收作业，让 1 楼在 10 点之前像往常一样正常开张。拼命完成了撤收工作，与店长寒暄告别后，馆冈都已经口干舌燥。与另一位女同事一起打了车回 SCE，当青山大道进入眼帘时，似乎听到了有人肚子咕咕叫的声音。

"从昨晚到现在，什么都没吃过呢！"

"不如去买点牛肉饭吧？"

"司机，麻烦到前面拐角处停车。"

两人在附近的小店买了牛肉便当，返回公司后一边吃早餐一边看最新的销售报告。那时馆冈的手机里已经有两封邮件。第一封是来自涩谷零售商的邮件，发送者是该店的新店长，信中说："今天真的有劳您了，能够与您一起迎来这个光荣之日真的很高兴。"另外一封是由于结婚而退职的前任女店长："PS3 发售恭喜恭喜！期待馆冈小姐的坚强毅力！"

馆冈都心中一暖，一股热流从眼角滑落。


▲涩谷 TSUTAYA 的 PS3 首发现场开始播放 60 秒倒计时。

人生的转机

人生舞台的帷幕突然升起，生命中的新篇章往往从意想不到的场面开始。命运之神有时会向你抛出绳索，当你在偶然间抓住了绳索，你的人生将被带往一条新的道路。对于荒木令奈来说，那就是人生的转折点。生命中的一个偶然会产生蝴蝶效应，在让人摇摆不定的机会面前，跟着直觉走也许是最好的选择。学生时代的荒木令奈热爱室内装潢，毕业后就到了建筑事务所和室内装潢公司上班。在 1999 年加入 SCE 之前，她对游戏毫无兴趣，那时在她的脑中从未产生加入游戏公司的念头。但设计总有些共通性。擅长装修设计的荒木令奈在机缘巧合之下进入了 SCE，之后立刻被分配到公司的设计室，那时她依然没有想过从事游戏职业。SCE 是一个有 3000 多名员工的大企业，为了给员工们创造理想的工作环境，同时为工作场所融入 PlayStation 的元素，SCE 内部成立了设计室，专门负责内部装潢以及在各种展会和研讨会上的会场设计布置。荒木令奈进入 SCE 设计室后从底层打杂做起，工作非常繁杂，主要包括准备品的筹措、实际费用的精算、官方照片的整理等等，整个设计室只有她一人负责杂务，这让荒木令奈沮丧而无奈。

某日，荒木令奈刚刚整理完传票，她走到一个设计师死党的办公桌旁，饶有兴致地打开了 Illustrator 绘图软件。许久没有接触自己最感兴趣的设计工作，荒木令奈眼中闪闪发光，入迷地操作着同事的电脑，她专注的神态引起了办公室另一个角落里一位男子的注意，那人是她当时的上司。


▲ SCE Japan Studio 联合制作人荒木令奈。

"荒木，你很想做这个吗？"

"呃……真的能让我做吗？"荒木受宠若惊地问道。

"刚开始做这个可能是有些困难，不过……"

"我没问题的！"荒木知道机会难得，当即把握住这次转机。

"那么，你可以先从角色的临摹开始。"

机会总是在不经意间降临，一个平凡的时间，一个专注的表情，赢得了上司的注意，为自己创造了从打杂晋升为图形设计师的机会。重新接触了自己喜爱的设计工作，荒木令奈如鱼得水，充满干劲地埋头设计。她的工作范围颇广，从包装设计逐渐扩大空间设计，接着开始与同事一起进行展会与活动的会场设计，或者设计招聘广告。有 7 年设计经验的荒木在 SCE 绽放着自己的风华，同时也在不断接触新鲜的设计领域。无论是包装还是会场设计，荒木的设计风格必须时刻围绕 PlayStation 的产品形象，在进入 SCE 前对游戏没有任何兴趣的她开始疯狂"补课"，只有多玩游戏才能更透彻地理解 PlayStation 的品牌含义，在设计中透射

出产品精髓。这让荒木对游戏的兴趣越来越浓。某日荒木帮助隔壁办公桌的设计师检查招募广告，这是SCE游戏设计师孵育计划的广告，SCE将为应募合格者提供完整的开发环境，将缺乏经验的有志者培养成游戏设计师。荒木看着这则广告，突然产生跃跃欲试的冲动。距离活动截止期限只有一个多月，荒木用这段时间将自己的游戏设计创意写成了企划书，向报名处提交后顺利通过审查，迎来了面试机会。

面试官对面前这位似乎有些眼熟的女性产生了一丝好感，“你的企划我拜读过了，很有意思！话说，你现在是做什么工作的？”

“我是公司设计中心的设计师？”

“啊！公司内部的人？”

“是啊，内部人员不行吗？”

荒木令奈这才知道SCE的这个游戏设计师孵育计划仅面向外部人员，目的是壮大SCE的游戏设计师团队，提高内部游戏开发能力。荒木知道自己没搞清楚情况，面试之后就死了心。没想到她的企划给游戏开发部门留下了深刻印象，几日后就被调到了SCE Japan Studio。与工种明确、部门结构井井有条的多数日本公司不同，SCE是一家相当自由的公司，各部门间的人才交流非常频繁。SCE的游戏设计鼓励打破常规的新思维，因此经常招募一些非游戏业人才，将其孵育成游戏设计师，这有助于新类型游戏的诞生。

荒木令奈进入Japan Studio之后可谓平步青云，逐步提升为联合制作人。荒木令奈自称，她的游戏设计理念不是单纯的制作游戏，而是制作“娱乐”，只要是有趣的东西都可以尽情尝试，女性的独特视点让她在男性主宰的游戏开发群体中总能迸发一些别人想像不到的创意。

E3幕后

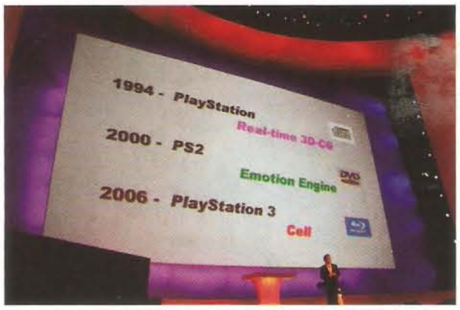
杉本滋又累又渴，现在他只想躺到柔软的大床上呼呼大睡。一个多小时前的经历就像打仗一样，每一秒钟都紧张得让人喘不过气来。杉本滋从洛杉矶的索尼电影制片厂返回所处的宾馆，从市郊驾车前往市中心，中途在一家超市停下，顺道买了瓶矿泉水。正喝着水打算回去的时候，手机突然响了起来。那里是洛杉矶治安最差的地方，路上也没有什么行人，杉本滋任凭手机响着，连走带跑地返回汽车，锁上车门，此时已汗流浃背。

电话是从SCE青山总部打来的，听起来，电话那头似乎围着一圈人，应该是在开会时直接用免提通话。

“关于影像的事，需要修改一下，现在应该还来得及。”电话那头的声音有些急促。

“一定要改吗？是哪个部分？”虽然洛杉矶已经入夜，但东京那边正是清晨，在那一瞬间，杉本滋几乎能够感觉到电话那头鸟语花香的神宫之森。在这样的特殊时间拨打会议电话，想必事情相当紧急，东京总部方面的指示层层下达，要求杉本滋立刻找纸笔将总部的最高指示记下，可是他搜遍了仪表板和座椅也没找到笔，只能集中精神将长达30分钟的通话内容装到脑子里。当他返回宾馆时，已经是午夜一点。

那是2005年5月，杉本滋跟随SCE的庞大参展团前往洛杉矶参加E3展，这是PS3的首次全球亮相，所有工作人员神经高度紧绷。杉本滋负责展会的筹备工作。由于父亲工作调动的关系，杉本滋从10岁开始在纽约度过了四年。从纽约返回日本后，在一所校风活跃的学校度过了中学时代。杉本滋是SCE的工程师，但与多数埋头于研究的科学怪才型工程师不同，他有着善于社会交际的本能，他喜欢嘈杂热闹的庙会，对他来说E3是一个令人兴奋的舞台。



▲E3 2006的索尼发布会依然精彩，不过PS3售价引起人们的不满。

东京总部提到的影像是在E3展前发布会中播放的实机演示影像素材，由于影像中不仅包含索尼第一方的游戏，还包括美国其他合作伙伴的游戏与硬件内容，因此与美国方面的交流与沟通时刻都在进行中。此前杉本滋曾于2000年召开的SIGGRAPH图形技术会议中负责相同的工作内容。他所扮演的角色有点像巡回乐队管理员。与摇滚乐队的全美巡演一样，这种大型展会需要动用数十辆大卡车，装运各种大型高端展会设备。在久多良木健等最高层来到洛杉矶之前，杉本滋就要与这些设备的供应商们先将一切准备就绪。

出席新闻发布会的业内人士与媒体总共3000多人，为了给他们造成强烈的视听冲击，SCE动用了索尼电影制片厂最高端的巨大屏幕和高清系统，并且还准备了一套解析度相同的备用机，在发布会中一旦出现问题可以立刻切换。这些设备的操作者必须对设备与演示的内容都非常熟悉，才能确保现场的最佳演示效果，结果只有杉本滋亲自担当操作者。E3 2005是SCE历史上最辉煌璀璨的一次演出，而杉本滋就是这场演出的导演。


▲E3 2006的索尼展台。

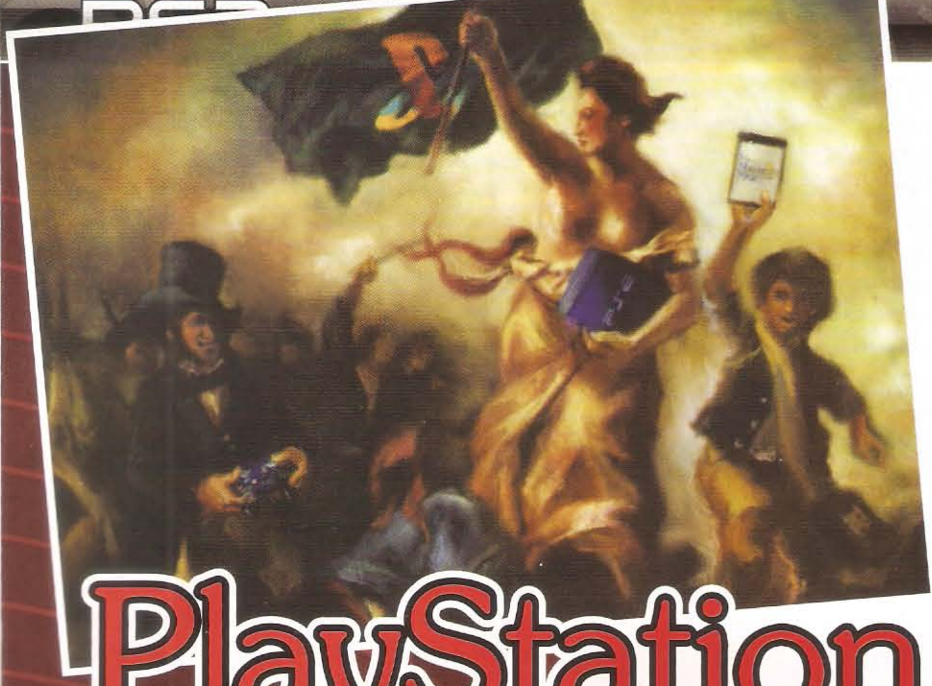
身为展会导演的杉本滋全程在后台指挥各工作人员的仪器操作，虽然看不到前台的情形，但通过显示器还是能够感受到现场氛围的不断高涨。各个DEMO演示的时间与顺序都是经过精密安排，目的是向观众传达CELL与PS3概念的同时，将会场氛围逐渐推向高潮。整个实机DEMO演示过程没有出现任何障碍，发布会在观众如雷的掌声中顺利结束。杉本滋忍不住心中的激动，他取下耳麦，长期紧绷的神经终于松弛了下来，“我一直在等待这一个瞬间！”

一年后，E3 2006的会场中再次出现了杉本的身影。作为PS3的首次实机试玩展出，这届展会索尼的出展规模远高于2005年。在发布会现场共准备了30台PS3实机，洛杉矶会展中心的索尼展台也准备了80台试玩机。为了应对届时可能出现的过于拥挤混乱的局面，杉本滋在会场设立了一个指挥中心，并且在会展中心周围的酒店租用了多个会议室供第三方开发商向媒体内部演示PS3游戏。然而这是一届令杉本心痛的展会。一年前，业界对PS3如群星捧月，PS3的华丽光辉轰动世界。一年后，杉本滋努力为世界献上一台更精彩的盛会，然而华丽的PS3展台却没有出现预想中人山人海的爆棚景象，观众进入会场后径直奔向索尼对面的任天堂展台，在简陋的Wii试玩区外排成长龙。这是一个让杉本滋心酸的景象，在空荡荡的指挥中心里，看着PS3试玩区稀疏的人流，让他莫名地惆怅。E3是游戏产业商战格局的微缩版，E3的成败预示着未来的战况，索尼在E3 2006跌了一跤，PS3的未来蒙上了阴影。

E3 2009即将开始，在连续三年的沉寂之后，今年索尼筹备了最盛大的一次展出，杉本相信索尼终究会在跌倒的地方再站起来！


▲辉煌的E3 2005索尼发布会，各种精彩影像是此次发布会的亮点。

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA



PlayStation的遗产

2009年，次世代主机战争进入第四年。按理，在主机发售的第四年里，随着装机量的提高和游戏开发经验的成熟，游戏软件市场将会进入全盛期。然而2009年的家用机市场虽说游戏阵容也相当强大，但与PS或PS2时代的全盛期相比还是逊色太多，我们会发现大批在PS和PS2时代里响当当的游戏系列至今仍与次世代无缘。由于索尼的市场份额被微软和任天堂大幅抢占，导致对业界局势感到迷茫的第三方只能暂时将其知名系列雪藏，或者尝试性的推出掌机版新作，以测试市场反响。然而对于这些成名于PS或PS2时代的大作，玩家显然更希望在家用机上再续前缘，Wii在日本的装机量虽然远高于PS3，但多个名作续集在Wii上接连惨死的命运已经证明Wii并非传统大作的理想之选，而X360在日本就像扶不起的阿斗，即使在微软的金钱攻势下获得了不少名作续集，但注定不可能成为传统大作的主力市场。而PS3自从进入2009年以来，销量明显复苏，连续两个月压倒Wii，《潜龙谍影》、《如龙》等诞生于PS系平台的大作在PS3上再续辉煌，对于那些诞生于PS系平台的日系大作，PS3仍然是他们最好的托付对象。

由于欧美次世代主机市场已经较为成熟，诞生于PS和PS2的欧美绝大多数知名大作系列已经通过PS3/X360跨平台的方式延续辉煌，但日本家用机市场目前依旧混沌不明的状态让众多PS和PS2时代的日系名作无法重见天日。不过只要是还有玩家期待和关注，就有潜在的市场价值，游戏厂商不会轻易将仍具有市场价值的品牌彻底放弃，随着PS3销量的稳步提升，当PS和PS2时代的玩家在PS3上重聚，这些游戏的商业潜力将逐渐提高，重见天日的机会也将大大增加。本文将带你回顾和展望那些尚未登陆次世代的PS和PS2时代名作系列，它们是PlayStation的遗产，也将成为PS3最大的宝藏！

SCEJ

为了击败任天堂，在PS时代，索尼对其游戏部门SCE不断扩充，最终规模超越了任天堂。在游戏软件市场的占有率方面，SCE也曾在PS时代凌驾于Square之上，在日本排名第二。然而进入PS3时代之后，日本本土的SCEJ却令人失望，在SCEA和SCEE都大作频出时，SCEJ几乎是毫无作为，除了《大众高尔夫5》之外，PS时代的《GT赛车》、《妖精战士》、《荒野兵器》等名作全部缺席。第一方的表现是第三方最主要的参考榜样，SCEJ的碌碌无为是日本第三方对PS3热情不高的罪魁祸首之一。

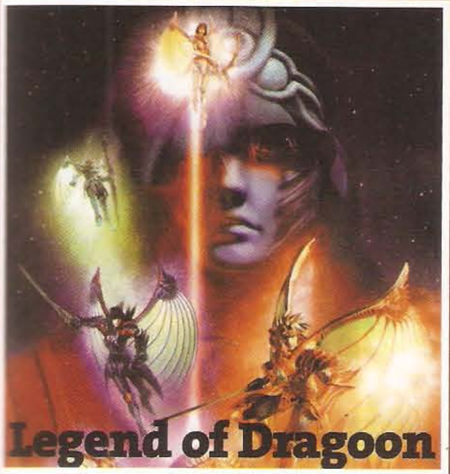
SCEJ较为倾向于打造原创游戏，PS时代的很多名作到了PS2时代都逐渐没落，而在PS2上也诞生了诸如《暗云》、《ICO》等响当当的原创品牌。到了PS3上，SCEJ预计也将以原创游戏为主，不过其中相信会有不少由PS和PS2时代名作团队开发的“精神上的续作”。2007年SCEJ内部大重组导致的混乱局面可能是其新作计划被大幅推迟的主要原因，随着局面的逐渐稳定，SCEJ旗下各团队的PS3大作将陆续推出，《GT赛车5》发售之日将成为SCEJ复苏的标志。

GT赛车5



每一部主机都有一款最具标志性的游戏，FC是《超级马里奥兄弟》、MD是《索尼克》，而PS则是《GT赛车》。SCE的很多游戏系列在PS2之后都在走下坡路，但《GT赛车》却是一个反例。《GT赛车3》的销量高达1500万套，比PS的第一作提高了将近500万套，《GT赛车4》也有超过千万的销量。PS2是在《GT赛车3》之后才进入成熟期，而《GT赛车5》预计也将成为PS3进入成熟期的标志。虽然山内一典对本作不紧不慢的开发态度令人反感，但这样一个超级大作想必不会无缘无故地推迟开发进度，索尼可能是为配合其重要战略而将该作推后。根据业界传闻，索尼很可能将《GT赛车5》作为超薄新版PS3的首发游戏。“千万级大作+超薄版主机”，这样的组合杀伤力之大可想而知，如果传闻属实，这完全有可能成为PS3真正意义上的转折点。《GT赛车5》的开发周期长达5年，已经大大超过了之前的任何一款系列作，从《GT赛车5 序章版》300万套（《GT赛车4 序章版》仅为136万）的惊人销量来看，《GT赛车5》完全有可能创造系列的销量新高，成为PS3的标志性游戏！

龙骑士传说



今年3月份曾经有传闻说索尼将会在游戏开发者大会中公布PS3的《龙骑士传说2》，可惜最后索尼在GDC上并无大动作。不过这并不意味着这则传闻完全是凭空捏造，毕竟GDC并不是一个公布新作的理想场所，更何况是这样一款日系游戏，就算真有续作，估计也要留给E3或者TGS。

发售于1999年12月的《龙骑士传说》是PS晚期最华丽的RPG大作之一，当时被多数玩家拿来与同时期的《最终幻想VIII》做对比，其实在部分CG动画的史诗感方面《龙骑士传说》确实是犹有过之，曾在CG领域最权威的SIGGRAPH大会中夺得大奖。SCE在本作的开发中确实有着挑战《最终幻想》的强烈意愿，开发历时三年多，投入的总预算据称达到了60亿日元。可惜最后在日本的销量仅40多万，被认为是滑铁卢之作。不过多数人可能并未注意到，《龙骑士传说》的北美销量高达96万套，欧洲也有48万套的销量，全球总销量超过了180万，比起如今多数日系RPG十几二十万套的销量，这已经是足以令人艳羡的数字，应该也还不至于让索尼亏本。

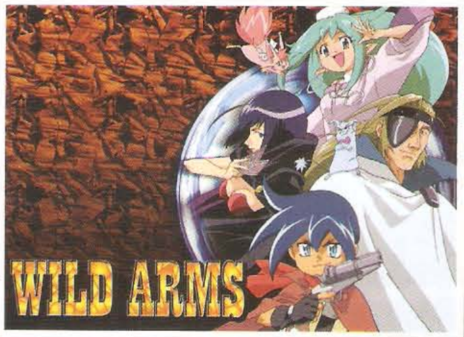
《龙骑士传说》是一款充满争议性的大作，类似于QTE的连续技按键系统可谓毁誉参半，不过该作的华丽画面则是有口皆碑的，虽然发售至今已近10年，仍然有无数玩家对这款瑰丽无比的大作念念不忘。这种走华丽路线的大作显然很适合在PS3上重生，尤其是在PS3严重缺乏日系RPG大作的情况下，索尼第一方更应该充分利用其自身资源壮大PS3的RPG阵容。也许SCEJ第一方一直毫无动静，就是因为有某个RPG大作占用了太多的人力物力。另外还有一点值得一提的是，当年《龙骑士传说》的制作人正是如今SCE全球工作室总裁吉田修平，去年末他曾在日本《FAMI通》的采访中表示SCE内部有5款RPG新作正在开发中，《龙骑士传说2》也许就是其中之一。

妖精战士

《妖精战士》曾经是PS上第一款销量突破百万的RPG，该作获得了Square的技术援助，为今后两家公司的结盟打下了基础。当初《妖精战士》利用了CD-ROM的大容量优势，插入了精美动画以及高质量的CD音源，向人们展示了CD-ROM时代的全新可能性，对于其他RPG开发商起到了指引作用。该作销量达到了111万套，后来推出的廉价版也有50万套的销量，《妖精战士》由此成为SCE的首席RPG系列。之后该系列在漫画、小说和动画等领域全面发展。不过从《妖精战士3》之后，该系列急剧没落，到了PS2时代已沦为二三线游戏。负责PS2版制作的Cattle Call工作室如今正转型为迷你游戏开发商，为PSN、WiiWare等制作下载游戏，不过该工作室曾在不久前开始为其"次世代游戏新作"招聘3DCG设计师。也许《妖精战士》这个早已风光不再的名字仍然有登陆PS3的一线生机。



荒野兵器



"前所未有的战斗场面，开创RPG新时代的话题作登场！"——1996年末，SCE用这个响亮口号宣传他们的最新作《荒野兵器》。将科幻与西部剧的氛围巧妙结合，用指铵、曼陀林、口哨等音乐效果营造出的旧西部风情令人难以忘怀，加上全3D的大魄力战斗场面，使其在临近《最终幻想VII》发售之时依然能够获得玩家的强烈关注，在日本的销量超过了40万套。1997年4月美版《荒野兵器》发售时，也获得美国媒体的盛赞，《GamePro》给出满分评价，《GameInformer》称其为《最终幻想VII》之前最出色的日式RPG。在PS2时期，"《荒野兵器》系列"的推出速度相当频繁，这也导致系列作的开发周期被大大压缩，《荒野兵器4》的开发周期仅15个月，导致制作人兼Media Vision创始人金子彰史与SCE之间矛盾不断，为双方合作关系的恶化埋下了伏笔，到PSP的《荒野兵器 交叉火力》，金子彰史已不再参与实际游戏制作。2006年Media Vision开始为NDS开发游戏，之后公布了《绿野仙踪》。不过目前该公司仍然与SCE保持合作关系，最新作是2月份发售的PSP版《远隔搜查》。由于目前Media Vision专注于掌机游戏制作，而且之前几作销量不佳，《荒野兵器6》登陆PS3的希望渺茫，不过SCE也许会寻找一家新工作室为该系列创造一个新的开始。

ICO/汪达与巨像

在SCEJ的第一方游戏中，除了《GT赛车5》之外，最受关注的当属上田文人率领的Team ICO的最新作。自从《汪达与巨像》发售至今，已有3年半的时间，在这段时间里Team ICO没有公布任何作品，上田文人去年曾向媒体表示他们的最新作"时间还很充裕"，估计年内发售的可能性不大。

《ICO》和《汪达与巨像》可能是SCEJ最具艺术色彩的游戏，虽然销量不高，但在业内可谓有口皆碑，深受玩家、媒体和游戏开发者们的重视。《ICO》静谧空灵的古堡探险，《汪达与巨像》完全取消杂兵战、仅以巨像之战构成整个游戏主体的惊人概念，都让人对上田文人的设计功力折服。据说Team ICO的作品之所以总能给人独特的感受，除了因为上田文人的天赋外，还有一个原因是该小组总是从游戏产业之外招募员工，采用完全不同的游戏开发管理流程。关于Team ICO最新作业内也有着多个版本的传闻，首先是美国NeoGAF网站的传闻说该作名为《最后的峡谷》，以大峡谷地区为舞台，玩家将通过攀爬和滑翔机在峡谷中探索。这种背景设定与上田文人作品流露出的空旷、孤寂感有些相似，不

过最终被确认为谣传。今年3月有传闻说Team ICO的新作是《汪达与巨像Online》，不过也没有任何令人信服的证据。上田文人在GDC中表示，他们的这款新作"可能与我们做过的东西有些相似……该作的精髓与《ICO》非常接近"。

2007年2月，Team ICO在《FAMI通》杂志中刊登了全版招聘广告，其中可以看到本作的一些设定图，看起来该作应该是2006年末才开始投入制作，不过按理3年的时间已足够完成一部大制作。2008年1月SCE又在其官方中为该作招聘，并发布了第一张截图，看来这似乎是一款与神秘遗迹有关的游戏。


▲Team ICO在网站上发布的神秘招聘广告。

波波罗古洛伊斯



《波波罗古洛伊斯》最早是日本朝日小学生新闻连载的漫画，是一个有20多年历史的长寿作品，清新的童话风格使其在小学生中大受欢迎。SCE从1996年开始推出该系列的游戏版，参照"《勇者斗恶龙》系列"的正统日式RPG风格，也是一炮而红，成为PS拓展少儿市场的杀手锏。不过在PS2上推出了两部作品后，该系列已是强弩之末，2005年于PSP上推出的一个复刻版作品销量惨淡。《波波罗古洛伊斯》曾是与《妖精战士》和《荒野兵器》齐名的SCE三大RPG系列之一，如今这三个系列都因为经营不善而前景堪忧，令人唏嘘感叹。目前低龄市场对于PS3而言仍是一块巨大的处女地，SCE更应制作类似于《波波罗古洛伊斯》的清新低龄向作品。

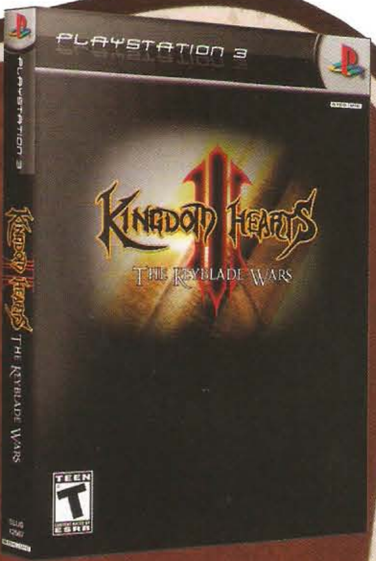
Square Enix

如果不是Square，PS不见得能在32/64位机的战争中大获全胜，而如果不是PS，Square也不可能从日本的地头蛇变为征服世界的过江龙。SCE的共同推广让《最终幻想》跨出日本的国门，在欧美掀起了一股RPG之风。在1997～1999的黄金年代里，Square的多数作品都可以轻轻松松地卖出百万以上，诞生了无数脍炙人口的经典之作。可惜在和田洋一当上了Square社长之后，两个亲密的合作伙伴开始渐渐疏远，之后Square与Enix合并，和田洋一提出"制衡业界势力"，开始将多部作品转向任天堂的主机。Square Enix是日本第三方的龙头，自从2006年末宣布《勇者斗恶龙IX》登陆NDS，日本多数第三方的主力市场也就跟着转移到了NDS。在次世代主机的抉择中，SE的动向对日本业界有着至关重要的指引意义。2008年末，SE宣布《勇者斗恶龙X》登陆Wii，这被认为是日本第三方将全面倒向Wii的标志，不过这次的局面有所不同，因为作为SE另一个支柱的《最终幻想XIII》仍然是PS3日本独占，这意味着SE的策略是华丽型游戏支持PS3，低清向游戏支持Wii，这可能会成为今后多数日本第三方的统一方针。在PS时代的大批Square系大作多数是以华丽著称，显然是更适合高清主机。而且SE近期在Wii上推出的《最终幻想水晶编年史 时之回声》（销量不到5万）、《大小调的庄严进行曲》（首周销量仅数百套）都令人彻底心寒，SE看来有必要重新评估其次世代战略。

SE目前仍然是一门心思地投身于掌机市场，对于次世代主机的走势依然是处于观望状态，《最终幻想XIII》的销量将成为其主要判断依据，PS3能否继承SE在PS时代的遗产，就要看该作能否达到SE的期望销量。最近《最终幻想XIII》试玩版首周销量轻松突破22万，热度仍在蔓延中，成品预计冬季发售，销量看来不会令人失望。由于《女神侧身像》、《圣剑传说》等昔日名作续集在NDS上的销售并不理想，随着次世代主机市场的主机逐渐成熟，以及SE次世代游戏开发经验的逐步积累，相信那些曾在PS和PS2时代辉煌一时的名作将有机会在PS3上续写新篇章。

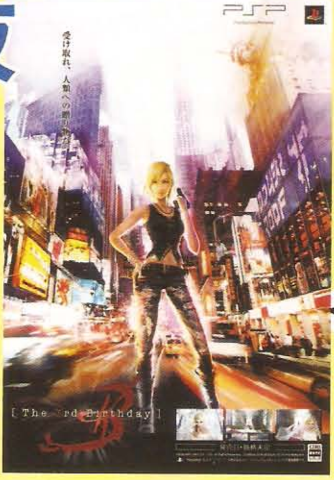
王国之心

《王国之心》是继《最终幻想》、《勇者斗恶龙》之后SE的第三大RPG系列，在前两大系列已经决定平台归属的情况下，《王国之心》花落谁家成为当前SE最大的谜团。早在TGS2007之前，就有传闻说SE将会在展会期间公布PS3独占的《王国之心III》，可惜在该展会中SE虽然公布了三款《王国之心》新作，但对应的平台分别是PSP、NDS和手机。之后又有传闻说《王国之心III》可能是Wii独占游戏，不过至今SE仍未确定该作的对应平台。一方面，以迪士尼群星为卖点的"《王国之心》系列"有大量低龄玩家，在Wii上应该有相当大的潜在市场，而且可能还可以使用任天堂的角色；另一方面，该系列对画面有一定要求，玩家更希望看到续作以焕然一新的华丽姿态亮相，而且该系列的市场主力是在高清市场已经相当成熟的欧美，此外在Wii上几款游戏的惨败也让SE更加谨慎。也许SE会通过NDS《王国之心 358/2天》和PSP《王国之心 沉睡初诞》的销量对比来决定《王国之心III》是投向Wii还是PS3，还有一种可能性很高的情况是：仿效《FFXIII》，制作两个《王国之心III》，分别对应Wii和PS3/X360。不管怎样，成长于PS2的《王国之心》应该不会放弃PS3。不过由于系列制作人野村哲也目前正同时参与两个《最终幻想XIII》的开发，而且目前SE同时开工的新作和大作数量太多，《王国之心III》看来要等待一段漫长的时间。



▲网友设计的《王国之心III》封面图。

寄生前夜



1998 年 3 月，在《生化危机》热潮中诞生的《寄生前夜》轰动一时。该作以“电影式 RPG”为宣传口号，邀请了好莱坞的顶尖 CG 制作人员，运用了当时最高质量的 CG 动画技术，受到了各界的强烈关注。《寄生前夜》拥有《生化危机》等恐怖生存游戏的电影化感觉，同时又融入了 RPG 的升级要素与内容丰富的特征，战斗系统更是动作性与策略性并重，以线粒体的概念巧妙融合了普通 RPG 不可或缺的魔法元素。无论是演出效果还是系统创新，《寄生前夜》都可以说是 RPG 历史上的一个里程碑式作品。该作日本国内 105 万，全球 190 万套的出色销量也足以令 Square 喜出望外。在 2000 年《FAMI 通》读者评选的“100 款最佳 PS 游戏”中，本作排名 16。可惜在 1999 年末推出的续作虽然画面大幅进化，但前作备受好评的游戏系统却被改得面目全非，变成了一款普通的动作 AVG，游戏全球销量降到了 49 万套，直接导致该系列再无下文。

2007 年，就在人们对《寄生前夜 3》已经不报希望时，SE 突然公布了手机版《寄生前夜 第三次生日》，一年后宣布该作将会在 PSP 上推出。PSP 版《第三次生日》公布后，让全球玩家欢欣鼓舞，看来该作的市场潜力相当可观。如果《第三次生日》大卖，真正的《寄生前夜 3》登陆 PS3 将成为可能。

武藏传



1997 年后，已经站在业界之巅的 Square 不满足于其已经称王的 RPG 领域，开始向多种游戏类型挑战，同时又将这些类型融入 RPG 元素。《武藏传》就是一款将平台动作游戏与 RPG 结合的神奇之作。1998 年 7 月发售的《武藏传》由于附带了《最终幻想 VIII》的试玩版，而且又有大家明夫、松本梨香等豪华声优阵容，因此获得强烈反响，在日本的销量达到 65 万套。《武藏传》被认为是一款靠体验版大卖的游戏，但该作本身充满想像力的谜题设计和出色的动作性确实令人称道，穿插在游戏中的迷你游戏也趣味十足，证明了 Square 在动作游戏方面同样充满潜力。2005 年 3 月，SE 推出了主要面向欧美市场的《武藏传 II》，可惜该作完全没有了原作的味道，欧美媒体综合评分仅 64 分，日本销量仅 8 万套。此后该系列再无下文。不过玩家对于节奏活泼明快，动作性丰富有趣的系列第一作仍然非常怀念，因此 SE 于 2008 年 7 月在 PSN 上提供了原作下载，今后随着下载游戏业务的发展，《武藏传》在 PSN 上以高清化的形态重生也不是没有可能。



放浪冒险谭

作为 PS 惟一一款获得《FAMI 通》杂志满分的游戏，《放浪冒险谭》是 2000 年春最具话题性的游戏之一。虽然《FAMI 通》对其极力推荐，但在玩家中可谓毁誉参半。游戏在日本国内 30 万套的销量令人失望，但在海外销量达到了 70 万套。欧美媒体对该作评价极高，美国 1UP 网站在其回顾性评测中说本作是“伊瓦利斯神话中惟一的杰出之作”。在图像表现方面，本作达到了 PS 的极限，全 3D 的场景和人物在当时看来相当美丽细腻，电影化的运镜技巧很好地烘托了游戏黑暗厚重的故事氛围。

《放浪冒险谭》是制作人松野泰己缔造的“伊瓦利斯神话”的一部分，2006 年后，SE 宣布打造“伊瓦利斯联盟”，推出多款围绕该世界观的游戏，让玩家重燃对《放浪冒险谭 2》的希望。虽然松野泰己早已于 2005 年离开了 SE，但由于《放浪冒险谭》在欧美被视为“失落的名作”，而扩大欧美市场份额是 SE 最大的目标，因此这样一个在欧美极具潜力的作品也许仍有延续的可能。2007 年 10 月，“伊瓦利斯联盟”负责人河津秋敏曾被欧美媒体问到是否有可能制作《放浪冒险谭》的家用机版重制版，他的回答是“我们确实很想这么做”。

女神侧身像

在 PS 时代，tri-Ace 对广大 PS 玩家最大的贡献就是打造了《女神侧身像》这个独具魅力的原创游戏。以北欧神话为背景，通过一个个短小精干的故事为玩家深刻展示人世间的一幕幕悲欢离合。当女神在空中俯视人间，倾听芸芸众生，展现了本作史诗般的大气与悲怆。在游戏系统方面，横卷轴平台动作与 RPG 的融合是 RPG 历史上的又一大突破，而美不胜收的 CG 背景为玩家带来了华丽的视觉享受。《女神侧身像》在日本获得了 63 万套的销售佳绩，2006 年 3 月发售的 PSP 移植版也有 24 万套的销量，比后来 NDS 上的原创新作《女神侧身像 负罪者》高出足足 10 万套，证明了该系列在 PS 系主机上潜力更大。

tri-Ace 是对高清主机最热忱的日本游戏工作室之一，不过目前是一心扑在了 X360 上，而《无尽的未知》、《星之海洋 4》等游戏在日本都只有 20 万不到的销量，显然都是入不敷出。与其如此，不如为 PS3 制作名作续篇。PS2 的《女神侧身像 2》获得了全球 75 万套的销售佳绩，随着 PS3 累计销量的提升，为 PS3 开发《女神侧身像 3》也将有相当可观的市场潜力，并且该系列对动作性的强调也将会在欧美得到回报。



异度装甲



《异度装甲》当初是与《最终幻想 VII》同时期投入开发的游戏，曾被称为“里之FFVII”，当时本作制作人高桥哲哉提出的剧本原案曾被作为《最终幻想 VII》的多个开发提案候选方案之一，后来在坂口博信的劝说下，高桥哲哉决定开发出一款原创新作。由于其波澜壮阔的剧本架构深受高层重视，因此将当时已经组建的“超时空之钥 2”（即后来的《超时空之轮》）开发团队调派到这个代号为“NOAH”的重要项目，Square 的第三和第四开发部以及第一开发部的几位精英程序员也加入本作团队。

高桥哲哉为《异度装甲》创作了一个空前复杂宏大的剧本架构，涵盖了临床心理学、生物学、哲学、宗教等内容。高桥哲哉试图使其成为游戏中的《星球大战》，整个剧本共有 6 章，游戏本身只不过是其中的第五章。光田康典大气磅礴的配乐更将本作恢弘无比的世界观渲染得淋漓尽致，游戏系统也有不少亮点。本作全球销量达 119 万，在日本文化厅举办的“日本媒体艺术 100 选”票选活动中，本作在娱乐类中的投票数排名第三。

虽然相隔 11 年，《异度装甲》至今仍在玩家心目中保留着崇高地位。在《FAMI 通》杂志 2009 年的“读者最期待续作 BEST50”中，本作排名第五，票选该作的读者普遍认为“有如此壮阔世界观的 RPG 仅此一款”；美国 GameFAQs 网站在 2005 年读者评选的“史上最佳游戏”中，本作排名第 32；美国 IGN 网站 2006 年的读者百佳游戏票选中，本作排名 28。

龙背上的骑兵

今年 3 月，MistWalker 的官方网站中更新了几张神秘设定图，其中有一张由藤坂公彦绘制的设定图引起了人们的关注。由于是在坂口博信的 MistWalker 中公布的设定图，因此人们怀疑这将会是坂口博信的 RPG 新作。由于藤坂公彦担当人设的 X360 游戏《Cry-On》难产，坂口博信开始制作一款号称是其“有生以来最复杂的项目”，但这张设定图看来与该作无关，藤坂公彦事后澄清该图与 MistWalker 的新作无关。那么这张图到底是与哪款游戏有关呢？藤坂公彦的成名作是 SE 的 PS2 名作《龙背上的骑兵》，而这张设定图正是围绕龙与骑兵，莫非《龙背上的骑兵 3》要在次世代主机上登场？



▲藤坂公彦的神秘设定图。

NBGI

作为 PS 的开国功臣，Namco 在 PS 时代盛极一时，巅峰之作《铁拳 3》完成了 Namco 空前绝后的最高销售记录——691 万套！Namco 的《铁拳》和《山脊赛车》这两大系列都是 PS 和 PS2 发售初期的带动主机销售的功臣，不过与 Square 相比，Namco 在 PS 时代的原创新作数量不多，产品线较为狭窄导致其在后期市场份额严重流失，如今其有百万级销售实力的游戏也就只有《铁拳》和《灵魂能力》这两大系列。进入 PS2 时代后，Namco 开始试探性支持任天堂，之后又被微软重金收买，成为 X360 在日本最坚决的支持者。与动作总是慢人半拍的 SE 相比，NBGI 总是走在新主机的前沿，持续不断地在其支持的主机上倾囊相授——《山脊赛车》、《皇牌空战》、《传说》、《灵魂能力》等主力系列已经全面登陆次世代，《铁拳 6》也蓄势待发，如今在 NBGI 手中已经没有多少珍藏。由于之前将独占权卖给微软的几个大作销售都不理想，NBGI 的这些系列今后预计将重返 PS3。

异度传说

在《异度装甲》开发后期，Square 为了赶进度而对游戏内容进行了大幅删减，高桥哲哉带着他的宏大剧本愤而离开了 Square。1999 年 10 月，高桥哲哉在 Namco 的支持下成立 Monolith，开始续写其“异度”神话。由于 Square 拥有《异度装甲》的版权，高桥哲哉无法直接使用剩余五章的剧本，因此只能对这些剧本进行彻底修改，使其成为一个全新系列，同样恢弘壮阔的《异度传说》三部曲就此诞生。Namco 与高桥对于《异度传说》都有很大的野心，第一作就使用了单面双层 DVD，成为第一款使用 D9 的 PS2 游戏。本作仍然保持高桥与光田的黄金组合，但 Namco 的 RPG 制作实力毕竟不如 SE，游戏销量只有 44 万套，之后的续作容量提升到两张 DVD，而销量却降到了 26 万套，到了第三作进一步下降到 18 万套。Monolith 也在《异度传说》销量的下跌中而衰弱，几个核心制作人员相继离去。在一系列的离职事件后，NBGI 宣布《异度传说 第三章》成为系列的绝响。据称《异度传说 第四章》本来是与《第三章》同步开发的游戏，此外还计划了《第五章》和《第六章》，面向未知平台，名称为《Frontier》和《Exceed》，可惜全部被 NBGI 取消。



不过“《异度传说》系列”并未就此终结，也许未来仍有机会看到高桥哲哉在次世代主机上完成他的“异度”神话。在 IGN 的一次采访中，NBGI 发言人曾表示他们有兴趣出资延续“《异度》系列”。当记者问到该系列是否有可能登陆 PS3 时，他的回答是：“如果玩家的要求非常热烈，我们可能会考虑为 PS3 开发《异度》新作。”虽然 NBGI 于 2007 年将 Monolith 转卖给任天堂，但《异度传说》的版权归 NBGI 所有，NBGI 可以自行决定该系列的平台归属。

NAMCO X CAPCOM

2005 年 5 月发售的《NAMCO X CAPCOM》是一款令人意外的 SRPG 游戏，过去几乎没有什么交集的 Namco 与 Capcom 实现了梦幻般的结合，并且通过 Monolith 工作室，以 SRPG 的形式与玩家见面。游戏中收录了《宿命传说》、《异度传说》、《铁拳》、《街头霸王》、《魔界村》、《恐龙危机》等系列的角色，采用了类似于《超级机器人大战》的系统。由于收录的角色众多，本作的声优阵容也是空前豪华，在当时成为大话题之作。2008 年 5 月，NDS 上发售的《无限边境 超级机器人大战 OG 外传》可以说是本作精神上的续作，同样由 Monolith 操刀。虽然在 PS3 上已经不可能出现 Monolith 的作品，但考虑到之前的《交叉利刃》实现了 Capcom 与 NBGI 角色的再度联手，今后《NAMCO X CAPCOM 2》也许仍有可能以另一种形式杀入 PS3。



Capcom

位于日本大阪的 Capcom 虽然规模远远不及 SE、NBGI 等公司，但在游戏创作力方面在日本应该是数一数二的。Capcom 总是能够抓住新主机带来的新商机，用发挥新主机性能特点的新类型游戏创造新潮流。虽然它并不是一家忠诚的合作伙伴，但在 PS 和 PS2 时代也立下了赫赫战功。《生化危机》为 PS 时代“电影式游戏”的流行开创了先河，让“恐怖生存游戏”红极一时；而《鬼武者》是 PS2 的第一款百万大作，让 PS2 摆脱了初期没游戏可玩的尴尬处境；《鬼泣》则是制定了 3D 时代硬派动作游戏的新标准，成为其他厂商竞相模仿的对象。作为《鬼武者》制作人的稻船敬二曾经是 Capcom 社内忠诚的 PS2 派，与三上真司为代表的 NGC 派水火不容，最终稻船敬二证明了支持 PS2 的正确性，而三上真司选择了黯然离去。然而在次世代的选择中，稻船敬二转投微软，X360 成为 Capcom 的新欢。总是冲在新主机前沿的 Capcom 为 X360 带来了《丧尸围城》、《失落的星球》等百万大作，原本 PS3 独占的《鬼泣 4》也变成了跨平台。

不过近期 Capcom 对 PS3 逐渐开始回心转意，因为《鬼泣 4》和《生化危机 5》等跨平台游戏的 PS3 和 X360 版销量都基本相当，而且在上一个财年中，Capcom 的 PS3 游戏总销量是 445 万套，比 X360 略高 15 万。此外 Capcom 作为一家日本公司毕竟还是有个别只适合在日本发售的游戏，而在这种情况下就要倾向于 PS3。最近 Capcom 公布的 2009 ~ 2010 财年发售计划中，PS3 游戏有 13 款，比 X360 多一款。从 Capcom 的游戏发售计划中不难发现，虽然《生化危机》、《鬼泣》等适合欧美的游戏系列都已经全面次世代，但《鬼武者》、《战国 BASARA》等立足日本本土的游戏目前仍然没有动静，喜欢将品牌价值榨干的 Capcom 自然不可能将这些知名系列置之不理，Capcom 一直在静静等待日本次世代市场的成熟，当 PS3 的日本出货量达到了 Capcom 满意的数字，相信就是我们看到这些名作再临之时！Capcom 从 2007 年开始为了庆祝公司诞生 25 周年而陆续将多款名作重生，诞生于 PS 和 PS2 时代的大作也有机会借此得以延续。

恐龙危机



▲与巨大的恐龙作战，这样的概念非常适合能创造大魄力视觉享受的次世代主机。

在《生化危机》取代《街头霸王》，成为 Capcom 的第一王牌之后，Capcom 管理层同时成立了多个开发团队，将《生化危机》的产品线延长。加强动作性并融入哥特风格的新《生化危机》提案变成了《鬼泣》，“生化 + 武士”的构思诞生了《鬼武者》，而用恐龙取代丧尸的点子则诞生了《恐龙危机》。1999 年 7 月发售的《恐龙危机》被 Capcom 宣传为“恐慌生存游戏”，除了恐龙和全 3D 的画面外，该作的游戏设计与《生化危机》可以说是如出一辙，在《生化危机》热力不减的当时，它的销量达到了 240 万套。续作改回更精美的静态 CG 背景贴图，动作性大大提高，几乎已成为一款纯粹的动作射击游戏。虽然该作获得的评价相当高，但全球销量降低到 119 万套。真正造成该系列再无下文的罪魁祸首是 Xbox 的《恐龙危机 3》，这款不知所谓的游戏媒体综合评分只有 56 分，销量更是低到了无从统计的地步，彻底毁掉了这个原本深受喜爱的游戏系列。

《恐龙危机 3》给系列玩家带来了难以磨灭的伤痕，但该系列的大多数玩家毕竟都是没有经历过 Xbox 时代的 PS 系玩家，目前已经有近千名玩家在网上联名请愿要求 Capcom 制作《恐龙危机 4》。今年是该系列诞生十周年，Capcom 是否会借此机会响应玩家的号召呢？《生化危机》、《街头霸王》、《鬼泣》等旗舰系列都已经在 Capcom 的大胆改革中在次世代名利双收，相信 Capcom 同样也有实力让《恐龙危机》也获得重生。

鬼武者

由于日本家用机市场不景气，作为 Capcom 在 PS2 时代头号原创系列的《鬼武者》至今仍与 PS3 无缘。Capcom 致力于开发具有全球销售潜力的次世代游戏，而《鬼武者》的日本味太浓，为迎合欧美玩家而加入巴黎关卡的《鬼武者 3》反而弄巧成拙，之后回归日本味的《新鬼武者》销量又进一步下跌，导致无计可施的 Capcom 失去了将该系列延续下去的勇气。不过该系列的市场潜力依然存在，不仅在日本有一批忠诚的玩家，而且第一作的欧美销量也达到了 100 万套。借助新主机带来焕然一新的续作，也许可以重新点燃玩家对该系列的兴趣。

2007 年 7 月，稻船敬二曾经表示他很有兴趣开发《鬼武者》的次世代新作，而且如果该作投入制作，将会回归以明星出演的方式，稻船敬二个人倾向于启用女性主角。当初《鬼武者》能够迅速突破百万销量，要归功于其精美的画面和金城武的号召力，如果次世代的《鬼武者》能够使用 MT Framework 2 引擎制作，全球顶尖的画面水平将首先征服一批玩家，而且过于全球化的 Capcom 如今也需要一些日本向的作品以均衡其产品阵容。2008 年 1 月，神通广大的 Surfer Girl 游戏博客站曾经爆料说《鬼武者 5》将于 2009 年在 PS3/X360 上跨平台发售，该站曾经爆料的《战争机器 2》GDC 首次展出、《波斯王子》新作等传闻都精确应验，希望这次也能成真。



▲如果是出在 PS3 上，这样的 CG 图也许可以成为即时演算画面。

大神



三上真司率领的第四开发部是Capcom的一支叛逆势力，虽然有着强大的游戏制作实力，但是由于过度支持NGC而排挤PS2，导致给Capcom造成了巨额损失。最终三上真司率领的小组被“发配”到专门为他们成立的四叶草工作室，让他们自由追求自己的创意理念，不过受市场环境所限，他们同时开发的《大神》与《神之手》也不得不随大流的成为PS2游戏。

《大神》是一款充满艺术气息的游戏，整个游戏就像是一幅动起来的水墨画，完全是一个精致的艺术品。通过书写文字产生攻击效果的“笔调”系统也为动作游戏赋予了全新的含义。可能是因为游戏太另类，而且宣传不到位，本作在日本只卖了14万套，北美27万套的销量也让Capcom失望，最终导致了四叶草工作室被关闭的命运。不过《大神》的艺术性在业内有口皆碑，它获得了日本第10届文化厅媒体艺术节娱乐类型的大奖，被IGN网站评为2006年最佳游戏，《FAMI通》打出了39分，在2009年《FAMI通》读者票选的最期待续作排名中，本作也排到了第三位。由于当初创造《大神》的几位核心开发者都已离开了Capcom，虽说玩家呼声强烈，Capcom继续开发续作的希望渺茫。

战国BASARA

身为动作游戏天尊，Capcom在各种动作游戏类型上都是业界先锋，然而在PS2时代，日本最流行的动作游戏却是Koei的“《无双》系列”，Capcom自然不甘愿自己的地位受到威胁，于是创造了“《战国BASARA》系列”。该系列由Capcom新生代明星制作人小林裕幸负责，是Capcom重点打造的新系列。《战国BASARA》比起Koei的《战国无双》更加荒诞不羁，按理一个强调极致夸张表现、融入一骑当千快感的游戏，若辅以Capcom动作游戏的卓越手感，应该是一个潜力之作，不过《战国BASARA》可能是在抄袭中迷失了Capcom自己的风格，丧失了Capcom招牌式的操作手感，在PS2上接连推出三作依然没有太大的改善。PS3将会是该系列实现突破的转机，Capcom可以用华丽的画面对该系列重新包装，并且从《鬼泣4》团队抽调一些制作人员改善手感问题。以Capcom的次世代技术力及其在欧美地区的影响力，《战国BASARA》才有希望在高清时代赶超《无双》。



私立公平学园

在日本《FAMI通》杂志读者票选的“最希望推出续作”评比中，Capcom的PS另类格斗游戏《私立公平学园》令人意外地入选其中，并且排到了第19名。Capcom在PS时代的3D格斗游戏尝试大多以失败告终，但《私立公平学园》却是一款令人惊喜的作品。首先是该作的3D画面在当时来说相当干净漂亮，战斗的爽快感十足，“爱与友情”的二人连携技有着华丽的演出效果。最特别的是，本作的“热血青春日记模式”中，玩家还可以像恋爱模拟游戏一样创造一名角色，通过丰富校园生活对角色进行培养。该系列后来在DC上推出了续作，由于销量不佳因此草草收场。由于该系列的剧情才发展到一半就戛然而止，而且玩家对续作的呼声很高，或许今后有可能推出续作以将其剧情补完。Capcom正陆续通过网络下载的方式使其《超级街头霸王II》、《漫画英雄对CAPCOM2》等经典格斗名作重生，《私立公平学园》也可以通过这种方式补完。



Konami

1998年后，Konami通过《潜龙谍影》、《游戏王》、《劲舞革命》、《寂静岭》等多个大作系列而逐渐登上了日本头号第三方游戏软件商的宝座。Konami与Capcom一样，在欧美的营业收入也占到公司相当大的比重，因此在Xbox公布之后，Konami曾经为之移植了《潜龙谍影2》、《寂静岭2》等大作，不过销售都不算理想。X360发售之后，《职业进化足球》也首当其冲地成为了跨平台游戏，但在所有第三方都已开始跨平台的现状下，Konami反而成为了SCE最忠实的盟友，《潜龙谍影4》是名副其实的“PS3最后的第三方独占大作”。而即使是跨平台的《职业进化足球》，PS3版的销量也要远高于X360版（《PES2009》PS3版销量比X360高100万）。

与索尼关系密切的小岛秀夫是促使Konami支持PS3的主要因素，而《潜龙谍影4》超过430万套的销量也证明了他的正确决断。目前小岛秀夫有两款新作正在开发中，可能会在E3或者TGS中公布。Konami在PS时代的游戏种类齐全，动作、冒险、音乐、RPG等类型都有足以独当一面的代表作，而如今其多个系列都已逐渐没落，面向日本国内的游戏阵容萎缩得相当严重。希望Konami能通过重拾昔日经典重振其在日本业界的声威。

幻想水浒传



要征服日本游戏市场，就必须要有RPG。在1995年，SFC以其巅峰强盛的RPG阵容继续成为市场主流，而PS上的RPG仍较为缺乏。Konami为其《幻想水浒传》制定的宣传词是："PlayStation哦。这次是RPG！"

在《勇者斗恶龙VI》发售一周后上市的《幻想水浒传》获得了首月销量15万套的好成绩，最终在日本卖过了40万套。除了借用108将的概念外，该作与《水浒传》几乎毫无关联，制作人村山吉隆架设了一个更符合日式RPG氛围的幻想世界，颇具深度的剧本和充满战略性的战斗系统都可圈可点，该系列自此成为Konami的RPG代表作。1998年末发售的续作将该系列推向了巅峰，游戏销量轻易突破50万套。该作以史诗般的战争背景为主线，人物刻画丰满，剧情感人至深，在日本RPG玩家中有"超级催泪弹"的美誉。2007年10月日本《电击PlayStation》读者票选的"史上最催人泪下游戏"评比中，本作排名第四，在该杂志的"读者人气TOP20"中更是排到了第二位。在美国，本作也被认为是系列的最高杰作，至今仍是收藏家们的抢手货，价格被炒到250美元以上。

在PS2时代，"《幻想水浒传》系列"也相当活跃，可惜2006年2月推出的五代销量跌到20万以下。不过Konami仍然会将该系列不断延续下去，由于之前NDS的《幻想水浒传 黄道十二宫》销量仅11万套，看来还是回归PS大家庭较为稳妥。2008年末，Konami在PSN中提供了《幻想水浒传》原作下载，以Konami与SCE的关系，相信待PS3在日本国内根基扎实之日，将会迎来高清时代的《幻想水浒传》新作。

终极地带

小岛秀夫自小就是科幻迷和机械迷，为PS2开发的《终极地带》完成了他的一桩心愿。作为小岛组重点打造的作品，Konami对该作也投入了很大的宣传力量，通过附赠《潜龙谍影2》试玩版的方式全力造势。虽然最后在日本只卖了13万套，但它令人头皮发麻的高速战斗快感给玩家留下了深刻印象，之后的续作在画面和系统上都进行了完善，业内评价极高。2006年小岛秀夫表示他非常希望开发《终极地带3》，只是他一直忙于《潜龙谍影4》的制作，因此分身不暇。他还表示"对《终极地带》续作已经有了初步的构思"。《潜龙谍影4》发售后，对《终极地带》念念不忘的玩家希望小岛秀夫能够完全他们的心愿。2009年4月，小岛工作室的网络直播中开始向玩家征求对于《终极地带》新作的意见，小岛工作室将会通过玩家的反响判断开发新作的市场潜力。此外，同月小岛秀夫在日本《FAMI通》杂志采访时暗示，由于《终极地带2》在世界各地有很多FANS，也正考虑用次世代的技术先制作一个高清版的《终极地带2》，如果该作畅销，也许真正的《终极地带3》就会降临PS3。



汪达尔之心

1996年发售的《汪达尔之心》是首批打入美国市场的日式战棋RPG之一，虽然销量不高，但是获得了一批极为狂热的支持者，3年后推出的续作在玩家中褒贬不一。估计没有哪个玩家会想到，相隔10年之后，这个几乎被遗忘的系列再度复苏。

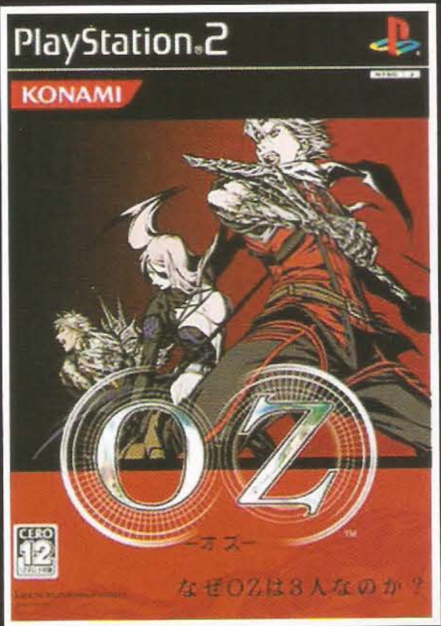


▲转为美式风格的PSN游戏《汪达尔之心 审判之焰》。

2009年4月13日，Konami在美国召开记者招待会，公布了一款令人意想不到的新作——《汪达尔之心 审判之焰》(Vandal Hearts: Flames of Judgment)。虽然只是一款在PSN上推出的系列前传，这已经让曾经的FANS大为感动。而且这类PSN游戏很有可能是厂商判断是否推出真正续作的实验型作品，如果取得了商业成功，将很有希望迎来真正的续作。由于PS上的前两作在欧美的呼声更高，因此这款前传也是为欧美玩家而贴身打造，画面风格更接近美式RPG。

魔野仙踪OZ

2005年6月，《幻想水浒传》与《恶魔城》这两大系列的奇妙组合诞生了一款风格另类的动作游戏，这款《魔野仙踪OZ》是Konami在动作游戏领域的一次成功尝试。该作的系统相当独特，最大的特点就是可以把敌人当排球般挑空，在伙伴间传递追打，因而该作也被玩家戏称为"排球ACT"。《魔野仙踪OZ》是一款难度颇高的硬派动作游戏，在动作游戏玩家中评价不错。此类强调快感的动作游戏在次世代大放异彩，而Konami在这一领域较为薄弱，可以通过延续《魔野仙踪OZ》占据一席之地，此外该作强调同伴合作的特点无疑非常适合时下流行的网络协作要素，如果设计得当，将可以在网络时代里大放异彩。希望该作推出续作的玩家也为数众多，在《FAMI通》杂志的最期待续作调查中，本作排名29。



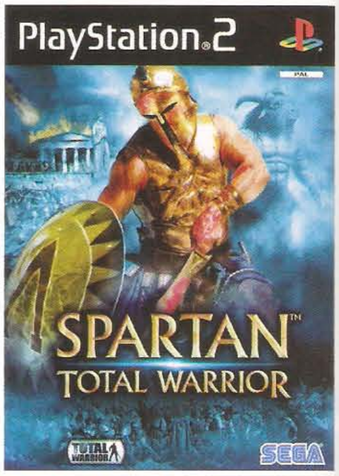
Sega Sammy

在2001年之前，没有人会想到世嘉也有为索尼效力的一天。在32位机时代，任天堂自掘坟墓，日本的主机市场战争主要在PS和SS之间展开，1995～1996年间，处于势力均衡状态的这两大主机斗得天昏地暗，最终PS因《最终幻想VII》等巨作相助而扶摇直上，将SS彻底甩在身后。之后世嘉进入进入了一段暗无天日的持续亏损期，虽然大势已去，世嘉的游戏制作团队用尽浑身解数为玩家带来了大量经典之作，那时的世嘉可以说是处于创作力的鼎盛时期。在DC也跟着败北之后，世嘉曾将主力转向Xbox，后来迫于时势还是向索尼臣服，将其从MD到DC时代创造的大量经典系列都搬到了PS2上。然而对于世嘉而言，拼搏进取的主机商时代已成往事，PS2时代的世嘉几乎都是在吃老本，缺乏打造原创系列的激情与勇气。世嘉为PS2开发的游戏数量不少，原创系列却屈指可数，最为人称道的原创系列当属《如龙》，其制作人名越稔洋从此成为世嘉的索尼系代表人物。

被索尼挤出游戏主机市场的世嘉，到了PS3时代却成为索尼最铁杆的支持者，在其他第三方都裹足不前时，世嘉投入巨资接连推出了《战场的女武神》、《如龙见参》、《如龙3》等大作，已经在PS3上完成了两款《如龙》的名越稔洋目前正马不停蹄地开发《如龙》的又一款PS3独占新作。由于《如龙3》取得了50万套的重大突破，世嘉将会继续其对PS3的鼎力支持，世嘉丰富的历史遗产以及在PS2上留下的几个原创游戏也会有重见天日的机会。

斯巴达 全能战士

2005年3月，世嘉收购了以"《全面战争》系列"而著称的英国The Creative Assembly工作室，同时公布了一个衍生自《全面战争》的家用机新作——《斯巴达 全能战士》。这是Creative Assembly工作室的第一款家用机游戏，也是其第一款动作游戏。这第一次尝试就一鸣惊人，《斯巴达》已经是一款相当成熟的动作游戏，操作手感出色，战斗恢弘大气，与《战神》有不少相似之处。2008年，《斯巴达 全能战士》的原班人马在PS3和X360上打造了《维京战神》，该作壮观的战斗场面令人称道，不过剧情简陋，流程重复感太强，玩家还是更希望Creative Assembly能够带来《斯巴达 全能战士》的真正续作。只要使用《维京战神》的引擎，沿用《斯巴达 全能战士》的风格，在关卡多样性方面多下工夫，应该可以不负众望。



Shinobi忍



虽然"《超级忍》系列"是诞生于街机，但在PS2上以3D面貌重新演绎的《Shinobi忍》除了沿用原作的剧情背景和角色外，其余均可称得上是原创游戏的范畴。《Shinobi忍》是一款高难度的超硬派动作游戏，开创了"高速杀阵动作游戏"的概念，行云流水般的流畅动作与高速连锁杀敌的快感令人欲罢不能——虽然过高的难度也常常让人感到绝望沮丧。

《Shinobi忍》在日本销量只有22万套，不过它在硬派动作游戏迷的心目中有着非凡的地位。2003年推出的《Kunoichi忍》以女忍者绯花为主角，游戏难度稍低，但华丽的连击快感依然令人赞叹。目前并未有任何迹象表明世嘉将在PS3上延续《Shinobi》，不过考虑到世嘉在PS2时代的原创游戏着实不多，这样一个优质系列实在不应就此收山。

Koei Tecmo

2009年4月1日，Koei与Tecmo正式合并成为Koei Tecmo，今后该公司将以跨平台为总方针，力图扩大在海外的市场份额。Koei虽然是一家老牌游戏公司，但是在PS2时代才真正开始崛起，虽说其公司规模大于Tecmo，但产品阵容较为单一，"无双"之外的其他游戏系列销量都不算理想。被Koei寄予厚望的《真·三国无双5》出师不利，为"无双"今后的发展蒙上了阴影，Koei更深刻地意识到扩充产品阵容的重要性。相比之下，Tecmo虽说处于困境，但《死或生》、《忍者龙剑传》等系列在欧美都有销量保证。在板垣伴信离去后，Tecmo已经开始主动贴近PS3，不仅公布了《忍者龙剑传Σ 2》，《死或生》在与PS家族阔别多年后，也势必要重返PS3。在Koei Tecmo成立之后，"无双"与"忍龙"的结合相信只是时间问题，通过"忍龙"团队的经验对"无双"进行改造，使其对欧美玩家能够更具吸引力，这样的强强携手令人期待。除了一些美少女游戏和三线游戏外，Koei Tecmo的PS/PS2时代遗产多数都已在次世代主机上亮相，已经没有多少深藏地底的宝藏，不过我们也许会看到他们将错投于其他主机的游戏转回到PS3。

刻命馆

在PS2的《零》三部曲之前，菊地启介与柴田诚的代表作是PS上的《刻命馆》三部曲（《刻命馆》、《影牢》、《苍魔灯》）。毕竟是同一班人马打造的游戏，《刻命馆》与后来的《零》有很多相似之处，虽说游戏系统与剧情相去甚远，但"鬼屋＋美少女"的设定总是很容易让人将两个系列挂钩。《刻命馆》的创意即使在今天来看也是非常惊人的突破，通常在恐怖游戏中，玩家躲避陷阱还来不及，而这款游戏却用了逆向思维，美少女在大宅里放陷阱杀人这样的创意确实是够大胆。在《零》诞生后，人们本来已经对《刻命馆》的延续不报希望，没想到Tecmo在2005年又推出了《影牢II》，可惜游戏质量不高，今后再出新作的希望渺茫。



零

"《零》系列"已经在Wii上推出了正统续作，不能算是"尚未登陆次世代的PS遗产"，不过要了解Tecmo的阵营立场，该系列不能不提。Tecmo原本制定了在日本本土以Wii为主力的计划，然而为Wii打造的《零 月蚀的假面》首周销量居然只有3.1万，最终都没有突破8万套。更加令Tecmo心寒的是，任天堂拒绝本作在北美发行，Tecmo发言人愤怒地将此事公诸于众，引起北美"《零》系列"玩家的公愤，多位玩家向任天堂致信声讨，还有一些玩家则是纷纷建议Tecmo转而向高清次世代主机移植该作。此事已经导致Tecmo与任天堂的关系恶化，而且Tecmo在Wii上发售的几款游戏销量都非常惨淡，看来今后Tecmo很有可能会将日本国内的主力转移到PS3。



决战

Koei的历史可以分为两个阶段：历史战略游戏时代与"无双"时代，而衔接这两个时代的"桥梁"就是《决战》。《决战》是最早公布的PS2游戏之一，以《三国志》和《信长野望》而闻名的Koei决定借PS2的契机进行转型，因此用大魄力的战争场面与具有一定动作要素的战斗系统吸引家用机玩家。"同屏千人"的宣传口号噱头十足，精美的CG动画也迎合了家用机玩家的口味，让《决战》成为PS2初期最受关注的话题大作之一。作为PS2的第一款DVD游戏，《决战》将即时战略游戏以全新姿态呈现在玩家面前，游戏销量突破40万套，该作发售当月Koei的股票在东京证券交易所一板上市，从此进入超高速发展阶段。在《真・三国无双》获得了更大的成功之后，"《决战》系列"逐渐淡出。但在2005年PS3公开时，人们从Koei的对应作品阵容中看到了一个似曾相识的游戏——《仁王》。

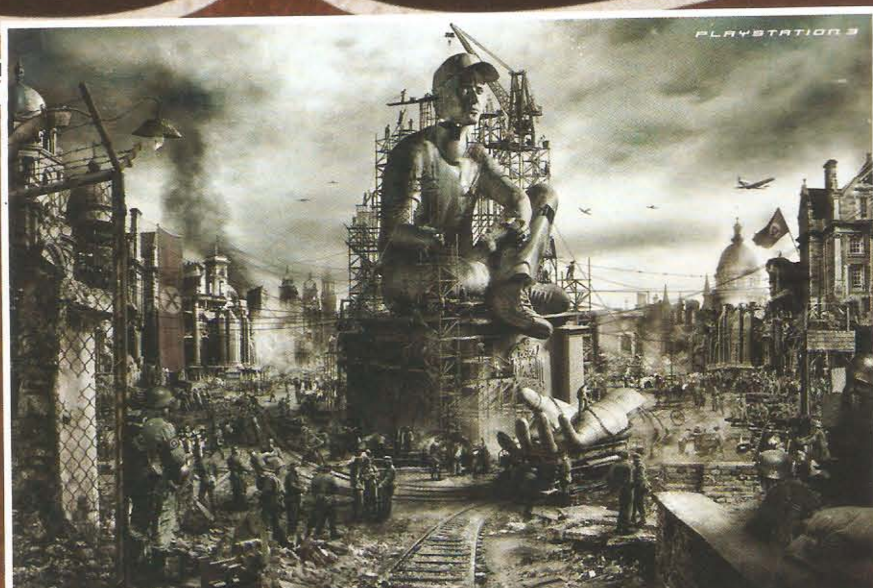


▲至今仍笼罩在神秘色彩中的《仁王》。

《仁王》号称是"全球最早公布的PS3游戏"，早在2004年就已宣布制作，当时名为《鬼》(Oni)，根据日本著名导演黑泽明的遗稿改编，以日本战国时代为背景。Koei宣称其投入了数十亿日元打造该品牌，不仅要开发游戏，还准备拍摄电影。后来因为各种原因，电影拍摄计划不了了之，而游戏版在更名为《仁王》之后，连个实际画面都没有公布。当人们都以为该作早已被取消时，最近日本的游戏杂志又出现了关于该作的报道，看来原打算作为PS3首发游戏推出的《仁王》又有了重见天日的机会。《决战》制作人襟川阳一与涉泽光在《仁王》中再次联手，也许它将会成为《决战》精神上的续作。

后记
最大的遗产

自从1994年12月PS发售到2008年12月31日，PS上发售的游戏总共7918款，累计销量9.62亿套；PS2游戏总共10598款，累计12.4亿套。PlayStation家族虽然没有任天堂那么历史悠久，但游戏数量和累计销量已经超过了任天堂所有主机的总合。PS家族拥有最丰富的历史遗产，虽然这18516套游戏中绝大多数可能都不会再有续作，而即使是推出了续作多半也是跨平台，但从PS和PS2一路走来的玩家，相信都更希望看到给自己留下美好回忆的游戏在PlayStation的家族里再续前缘。对索尼来说，PlayStation最大的遗产不是《GT赛车》，不是《GTA》，也不是任何其他游戏，而是从PS开始一直默默支持的玩家……





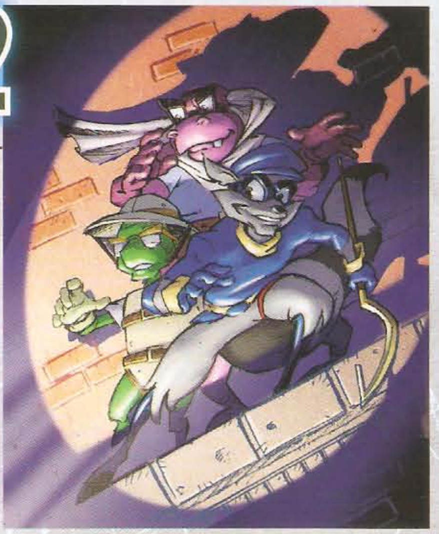
暴雨中的无名英雄

文 Delphi 编 星夜 美编 NINA

突如其来的倾盆暴雨，将整个城市包裹在浓厚的水雾之中，雨水冲刷着城市阴暗角落的污垢，似乎也在涤荡着人们的心灵。柯尔娴熟的攀上帝国城最高建筑的楼顶，尽管雨水会“稀释”身体内的电能，但他依旧在雨中高昂着头颅，遥远的天际，一抹阳光正从密布的乌云间穿透而出……此时此刻，风雨交加夜行人的一幕，寄寓的却是黎明将至的新图景。以《无名英雄》(inFAMOUS)、《暴雨》(Heavy Rain)为代表的次世代大作，为PS3在2009年的真正崛起提供了强有力的佐证。然而本文的主角并非是上述两款游戏，而是它们背后的开发者Sucker Punch Productions与Quantic Dream，从很多方面看，他们都更像是“暴雨中的无名英雄”，当年以黑马之姿亮相于游戏业，却始终与顶尖游戏公司有着数步之遥，相比镁光灯下的顽皮狗或Insomniac Games，它们显得并不引人注目。多年来，在风云变幻、竞争惨烈的游戏产业，这些非著名游戏开发群体却凭借自身独有的风格与个性屹立不倒。

我们相信，就像宇宙中每隔一段时间会有突然爆发的“超新星”一样，那些在游戏业浸淫多年，具有强大信念，体验过成功与失败的小公司，虽然在名气和规模上并不出众，却蕴藏着厚积薄发的力量，当他们在适当的时候发力时，光彩也会盖过明星。无论是Sucker Punch Productions还是Quantic Dream，都曾在不同时刻突破既有的发展轨迹，前者身负微软血统，却成为索尼坚定的第二方盟友。后者原是一家音乐制作公司，而义无反顾的投身于游戏开发领域。Sucker Punch Productions在《狡狐大冒险》开发期间，承受着来自《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》的强有力竞争，而Quantic Dream一度也因为技术力不足而变得摇摇欲坠。最重要的一点是，两家公司如何从黑马转型为一家真正稳健的一流游戏开发群体？事实上，这也是本文最有趣的部分，相比成功，我们更关注它们精彩的成长故事。

从Windows到PS2


▲《狡狐大冒险》的主人公史库柏和他的伙伴们。

不少人认为Sucker Punch Productions是一家位于西雅图的游戏公司，但其实它坐落在西雅图的卫星城市贝尔维尤，毗邻雷蒙德——微软总部所在地。公司三位创始人Bruce Oberg、Chris Zimmerman和Nate Fox在微软开始了自己的职业生涯，主要从事Windows操作系统相关应用程序的开发，但这份工作并没有让他们感到特别兴奋，事实上，三人都是狂热的电子游戏爱好者，梦想着有朝一日亲手制作风靡全球的游戏作品。虽然微软内部拥有完善的人力资源管理机制，可以申请转调电脑游戏开发部门，不过那时微软尚未涉足电子游戏领域，他们对制作《微软模拟飞行》或《机甲战士》又缺乏兴趣，最终，还是做出了离开的决定。1997年10月，Sucker Punch Productions正式成立，公司初创时的20名员工，一半来自微软，另外一部分则是从其他游戏公司挖来的陌生面孔。这在一定程度上反映出Bruce Oberg等人的创业者素质，因为他们雇来的是真正需要的优秀员工，而不仅仅是去找自己的朋友。

1999年，Sucker Punch Productions在N64平台上推出了首部作品《Rocket：Robot on Wheels》，主人公是一个可爱的独轮机器人，它的任务是抓捕惹事的坏蛋，维护主题公园世界的秩序。游戏使用了专门的物理引擎，在操控和场景设计上尤为出色，《Nintendo Power》杂志甚至将其评选为二十世纪最优秀的N64游戏之一。初战告捷，备受鼓舞的Bruce Oberg和他的同事们，开始着手打造一部真正能够树立Sucker Punch Productions独特风格的作品：《狡狐大冒险》（Sly Cooper）。这是一款强调角色和剧情驱动的平台类游戏，采用当时颇为超前的卡通渲染画面，并融入了大量动作潜入元素。由于职业生涯的渊源以及Xbox计划的公布，开发团队的不少成员自然倾向于同微软展开合作，但是一次出人意料的碰面，最终促使Sucker Punch Productions与此前从未有过合作的索尼走到了一起。

在一次游戏开发者会议上，Bruce Oberg遇到了时任SCEA产品开发执行副总裁的Jack Tretton，出于礼貌，Bruce Oberg为其展示了《狡狐大冒险》的构思。Jack Tretton表现出了浓厚兴趣，并提出双方进行合作的可能。然而，Bruce Oberg认为对方多半是在客套，也就没有真的在意。当然，这并非是对自己的游戏缺乏信心，而是因为SCEA刚刚宣布联合著名的顽皮狗和Insomniac Games，在PS2平台上推出《杰克与达斯特》、《瑞奇与叮当》两部动作游戏，怎么可能又对默默无闻的Sucker Punch Productions的同类型作品真正感兴趣呢？不料第二天，他们就接到了SCEA的邀请电话，经过几轮谈判，SCEA不仅提出签署三项独占游戏的开发协议，而且颇为大方的表示将免费提供PS2开发套件和其他技术支持，这让Sucker Punch Productions上下备受感动，正是由于这份尊重与互信，让双方迅速达成了合作。

事后，一些游戏媒体认为SCEA此举是对同类型游戏的“过度投资”，Sucker Punch Productions的创始人Chris Zimmerman却认为，SCEA真正在意的是游戏自身的素质与潜力，而非空洞的市场预期。他由衷的感叹道：“与索尼合作的感觉非常棒，有时候，出于单纯推动游戏发展的目的，他们就会毫不吝啬的投入大笔资金。”当然，SCEA此举也并非是“一拍脑门”做出的决定，在双方谈判过程中，Sucker Punch Productions除了展现雄心和创意，也坦言自己缺少开发经验，在某些方面需要得到索尼的帮助。这种“尴尬”反而是索尼乐见的，太多新公司的创建者，容易陷入个人英雄主义而忽视了技术、团队、时机以及运气因素，而Sucker Punch Productions的成员们清楚自己的优点和缺点，在渴望成功的同时，也懂得实现成功的有效路径。

在贝尔维尤市，多数软件开发商都与微软保持着合作或其他商务关系，Sucker Punch Productions始终是一个特例，Chris Zimmerman笑着解释说：“我们在微软有很多好友，私下还保持着联系，微软背景的索尼游戏开发者身份并不会让我们感到尴尬，相反，我认为这是一种良好的竞争关系。”随着《狡狐大冒险》开发项目正式启动，Sucker Punch Productions立场坚定地站在了技术尚不成熟的卡通渲染这一边，但其应用能否真正激活游戏的全部魅力？答案甚至超出了人们的预期。迪斯尼动画风格成为游戏一大标志性特色，这种活泼的画风不但没有妨碍实际操作，反而强化了游戏诙谐的氛围。《狡狐大冒险》于2002年发售，受到了媒体和玩家的热烈好评，发售首月就在北美卖出了40万套。主人公侠盗史库柏幽默、善良并充满荣誉感，他的同伴乌龟Bentley和河马Murray则是一对“好头脑”与“大块头”的组合，乌龟善于使用炸药，河马可以投掷物体，这些角色成为游戏产业脍炙人口的经典形象。

游戏故事讲述了Clockwerk领导的邪恶五人组，不但杀害了史库柏的父亲，而且偷走了记载史库柏家族传奇的秘传书。史库伯不但要一一打败邪恶五人组，还要最终找到


▲ Sucker Punch Productions 创始人之一 Bruce Oberg。


▲ Sucker Punch Productions 创始人之一 Chris Zimmerman。


▲ Sucker Punch Productions 创始人之一 Nate Fox。



▲ Bruce Oberg 访问韩国时，接受当地的电视媒体采访。

Clockwerk 的老巢。与不少侠盗故事类似，游戏中还有一名穷追不舍的女警察 Carmelita Fox，她一直在追捕史库柏，有趣的是，追捕过程充满着浪漫情调。在游戏结尾，史库柏击败了 Clockwerk，却被 Carmelita 逮捕，但是在史库柏"甜言蜜语"的攻势下，"意乱情迷"的 Carmelita 还是让史库柏溜之大吉。在当时的技术条件下，采用卡通渲染，面临的首要难题是游戏刷新率会变得非常不稳定，制作组为此花费了大量时间与精力，终于很好地解决了该问题。有趣的是，作为一款主打欧美市场的作品，《狡狐大冒险》真正的完美版却是日版，日版中不仅包含了一首好听的日文主题歌"Blackjack"，还有一段很精彩的结局动画。

制作团队并不讳言开发过程中承受的巨大压力，名门之后《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》的上市时间，恰好将《狡狐大冒险》夹在中间，三款作品同为 PS2 平台，在内容与气质上有颇多相似之处，玩家们的比较也就变得不可避免。Bruce Oberg 总结的应对挑战的方式是："拥抱趋势，探索机会，记住自己的思维以及你最擅长做什么。"虽然从整体上而言，《狡狐大冒险》与它们存在些许差距，但 Sucker Punch Productions 有办法通过差异化与独到的设定，让游戏变得与众不同。相比上述两款作品，由于史库柏只能承受 1-2 次敌人的攻击，因此游戏更强调潜入与偷袭，小心翼翼的躲过安全系统和 Clockwerk 爪牙们的视线。游戏为此引入了动态背景音乐，针对玩家面临的不同状况，自动改变音乐的节奏和种类。此外，游戏还包含了丰富的迷你游戏与激烈的 BOSS 战。

游戏将自由度和娱乐性巧妙的结合在一起，比如实现某个场景的潜入，史库柏可以选择攀爬水管，然后通过一段错综复杂的枢纽区。如果选择过桥，意味着要进行一个竞速类的迷你游戏。而选择进入赌场，则需要破解安全防卫系统，但任务的目标只有一个，收集场景中的三枚钥匙。值得称道的一点是，Sucker Punch Productions 对游戏的呈现，拿捏的相当精准，比如从主菜单选择开始游戏，不需要漫长的读取或是一段强制观看的动画，而是直接转入正题。《狡狐大冒险》被认为是卡通渲染游戏的代表作之一，Sucker Punch Productions 也被视为游戏产业杀出的一匹黑马。在公司内部的一片欢呼声中，Bruce Oberg 本人始终保持着冷静，并着手给这个滚烫的气氛降温——在一次内部会议上他告诫众人，"如果我们满足于黑马的称号，就像永远不会长大的孩子，绝对不是一件好事情。"



▲ Sucker Punch Productions 为《狡狐大冒险》搭建的场景。

不走寻常路

由于前作取得的成功，《狡狐大冒险 2》的开发很快被提上了议事日程。游戏最大的变化，是给予了史库柏一个直观的生命条以及玩家可以实际操纵的乌龟、河马两个伙伴角色。游戏长度扩充为前作的两倍，任务系统变得更加开放，并且包含了多种游戏结局。 在《狡狐大冒险 3》中，Sucker Punch Productions 出人意料的使用了 3D 成像技术，游戏的部分关卡，玩家需要佩戴特殊的 3D 眼镜，游戏画面将会呈现立体化的场景，玩家可以从中发现隐藏的解迷线索。除此之外，游戏在诸多环节上进行了大幅度的强化，游戏场景新增了中国的雪山和海盗游弋的海域等，每个关卡都会包含一个"盗贼大师"的挑战任务，并增加了双人分屏游戏模式，史库柏与 Carmelita Fox 上演妙趣横生的"猫鼠大战"。《狡狐大冒险》三部曲的累积销量超过 400 万套，并在 2003 年获得了国际游戏开发者协会（IGDA）和美国互动艺术科学学会（AIAS）颁发的"年度原创游戏角色大奖"、"杰出动画成就奖"等诸多奖项。



▲ Sucker Punch Productions 重点培养的制作人 Brian Fleming。

尽管游戏产品存在不同程度的竞争，但是 Sucker Punch Productions 与顽皮狗、Insomniac Games 始终保持着密切交流，并在资源分享和市场推广方面展开深入合作。比如《瑞奇与叮当 3》中收录了《狡狐大冒险 3》的 DEMO，而在新近发售的《无名英雄》中同样包含了《未知海域 2》的多人测试账号。多年来发展顺风顺水的 Sucker Punch Productions，却在 2005 年遭遇了一次公司人事动荡，《狡狐大冒险》三部曲的程序主管 Chris Bentzel 率领多位公司资深员工出走，加盟了谷歌公司。有传闻说，这起事件之后，Sucker Punch Productions 内部一度禁止使用谷歌搜索。听上去，这更像是善意的玩笑，尽管核心成员的离职，往往会导致小型游戏开发公司的动荡，但经历了此番磨难，Sucker Punch Productions 的公司治理也会变得更加成熟、稳健。而现在，Bruce Oberg 重点培养的年轻制作人 Brian Fleming 已经成功接棒，成长为《无名英雄》开发项目的中坚力量。

谈及 Sucker Punch Productions 的首款次世代作品《无名英雄》，Bruce Oberg 强调说："在过去 20 年，我们对《黑暗骑士》这样的漫画兴趣丝毫未减，所以当我们知道要转移到一个新的游戏平台时，下意识的希望尝试一些与众不同的东西，不再局限于 PG-13 的分级。"为此，制作组整理收集了大量参考素材，比如描述朝鲜非军事区的军事畅销书、知名小说《蝙蝠侠 无人之地》以及大量蝙蝠侠电影。不难发现，开发团队对"超级英雄拯救一座庞大但混乱都市"的设定情有独钟，而他们强烈的自信来自于，"这是一款 PS3 平台上前所未见的游戏，"公司另一位创始人 Nate Fox 解释说："PS3 的强大机能实现了很多以往在 PS2 无法达到的视觉效果，比如呈现细致纹理变化的法线凹凸贴图，高亮度反光表现等，游戏的场景规模及物件数量也随之显著增长。相比《狡狐大冒险》系列，在本作中我们大幅提升了画面的写实度。"

历时三年半的开发周期，60 余人的制



▲ Sucker Punch Productions 公司内部的乒乓球比赛。



▲ Sucker Punch Productions2008 年的圣诞晚会。

作团队，《无名英雄》无疑是 Sucker Punch Productions 公司历史上规模最大的开发项目。制作人 Brian Fleming 坦言，"我们现在可以回过头来，轻松的看待游戏开发最初两年的磨难与曲折，感谢索尼对我们的信任——即使这部游戏一度看起来非常糟糕。在过去 6 到 12 个月里，我们取得了突飞猛进的进步，并对将要呈现的内容感到无比骄傲。"事实也的确如此，跨入次世代的种种挑战，在 Sucker Punch Productions 身上表现的既直接又强烈。仅制作 3D 游戏引擎一项工作，制作组就耗费了一年半时间。为了如期完成计划，他们不得不对多人游戏部分忍痛割爱。制作组最初为《无名英雄》设计了一套时髦的开放任务系统，但是却导致游戏变得松散，节奏难以把握，于是在开发中期，他们果断放弃了原有计划，改为一套高质量的线性流程系统，从而使游戏做到了"形散神不散"。

《无名英雄》的游戏核心在于"射击、探索、攀爬"三种元素的有机结合，如同游戏将逼真的城市场景与美式漫画风格过场混杂在一起，整部游戏在很多看似传统的地方实现了"1+1 大于 2"的累加效果。在 Brian Fleming 看来，游戏真正驱动玩家不断前进的动力，是对整个帝国城的深入探索。而在这个部分中，尽管游戏主人公柯尔可以在街头自由行走或奔跑，但制作组还是想出了很多办法，鼓励玩家尽可能在建筑间攀爬、跳跃。这种"不走寻常路"的风格在游戏中还有很多例子，对复杂人性的刻画就是其中之一，Chris Zimmerman 介绍说："当你醒来后，突然发现自己拥有了超级能力，会作出何种反应？这是我们创作《无名英雄》的主要基调，而不是一味的卖力气渲染英雄主义。柯尔是个普通人，当拥有超级能力后，他不会穿上一件古怪的装束，然后兴高采烈的跑出去"拯救世界"，他首先要搞清楚的是到底发生了什么，并且与内心中不断闪现的各种念头对抗。"



■《无名英雄》即将成为索尼的又一张王牌。

由三座独立岛屿构成的气势恢宏的帝国城、100 余项内容丰富的支线任务、主人公的善恶选择以及相应的能力变化，《无名英雄》将呈现给玩家暴风骤雨般的游戏体验。难能可贵的是，Sucker Punch Productions 不但对细节有很好的处理，也能够在宏观层面上进行把握。开发团队没有让野心过度膨胀，使其超越自己现有的技术能力。比如制作组锁定"电能"，是因为它具有很酷的视觉效果。在制作组对主角头发处理感到力不从心时，又会很务实的将柯尔设计为光头。相比各种花哨的外在元素，开发团队格外重视游戏的实际操作表现，而这或许将成为游戏最无懈可击的部分。当有记者问及，《无名英雄》的男主角柯尔与蝙蝠侠哪个更强时，开发主管 Nate Fox 笑着回答："柯尔比蝙蝠侠拥有更多的战斗能力，不过，他毕竟是蝙蝠侠，如果两人能够真的较量一番，我无论如何都不会错过。"

讲故事的音乐人



■ Quantic Dream 创始人 David Cage（前）。

相比 Sucker Punch Productions，位于法国巴黎的游戏公司 Quantic Dream 显得有些"不务正业"，时至今日，他们依旧在提供动作捕捉与音乐制作方面的服务。公司创始人 David Cage 并不属于那种天才型的游戏制作人，如果非要提及他所拥有的天赋，那可能只有音乐一项。5 岁就开始学习钢琴，自己谱曲，后来就读于法国久负盛名的音乐学院，他所有的天赋都集中在对音乐不可遏抑的热情上。1993 年，David Cage 创立了 Totem Interactive，主要为电影和游戏公司制作背景音乐。在这段日子里，他渐渐对撰写剧本和电子游戏产生了浓厚兴趣，在完成《飞毛腿小子》、《超时空特警》等 MD 游戏的乐曲创作后，他决心建立一家属于自己的游戏公司。1997 年，Quantic Dream 正式成立，"尽管有些晚，但我热爱游戏产业，这里拥有讲故事的最好载体。"只要谈到自己现在的工作，David Cage 就会眉飞色舞。或许你很难想像一个前半生与音乐打交道的人，会对游戏产业产生如此执著的感情，但毫无疑问的一点是，David Cage 看到了游戏业背后孕育的巨大价值。

Quantic Dream 致力于推出剧情为导向的冒险游戏，钟情于剧本创作的 David Cage，很自然的成为了开发团队的精神领袖。他大胆的提出了"交互电影表现手法"，试图在冒险游戏的传统框架中注入新的灵魂。有关于交互，我们似乎听到了太多浮光掠影的说法，其实简单言之，就是利用软件虚拟与互动，使人产生真实的情感。因此在很大程度上，David Cage 能否获得成功，取决于玩家是否能被他创作的故事所打动。1999 年，Quantic Dream 在电脑上推出了首部作品《恶灵都市 游魂》(Omikron: The Nomad Soul)，游戏内容令不少玩家感到耳目一新，取得了不错的反响。从游戏剧情的表现方式不难看出，David Cage 以体验的方式持续感知，利用情节的转圜调动玩家情绪，并将情节反馈到游戏的具体设计中去，这也成为他日后一以贯之的叙事模式。



▲ Quantic Dream 的办公区相当简陋。

《恶灵都市》的主要剧情是，玩家扮演的主人公正在玩一款叫做《Omikron》的游戏，突然画面中出现了一个叫做 Kay'l 669 的警官，他自称来自另一个世界 Omikron，恳求得到玩家的帮助，于是玩家附身于 Kay'l，来到了 Omikron 的世界。这是一座完全陌生的未来都市，由于冰川期的降临，整座城市被巨大的水晶屋顶保护着。城市划分为四大区域，每个区域都有自己的法律、生活方式与建筑风格，并被一台称为“Ix”的超级电脑统治着。一开始，玩家需要着手调查一起连环凶杀案，此时故事的走向接近于乌托邦与悬疑案件的结合体，不过后半部分的情节开始急转直下，先是玩家发现凶手是恶魔，随后了解到《Omikron》这款游戏软件，是恶魔用来诱骗人类灵魂的道具。于是，玩家不但揭露了装扮成警局高官的恶魔，还加入了游戏中的反抗组织“The Awakened”，并最终击败了流放在 Omikron 地底深处的魔王 Astaroth。与其说游戏情节跌宕起伏，不如说是在关键剧情联结点上敢于进行大胆的“跳跃”。

值得一提的是，游戏主题曲由 David Cage 的好友，著名摇滚歌星大卫 · 鲍伊主唱，其音乐理念游走于民谣、迷幻、庞克、摇滚、电子乐之间，与游戏风格有颇多契合之处。《恶灵都市：游魂》虽然是一款冒险游戏，但是引入了大量第一人称射击游戏、格斗游戏甚至解迷游戏的元素。比如玩家在超市中遭遇敌人，视角会自动转换成第一人称，战斗方式与标准的 FPS 无异。虽然游戏看上去像是各种元素的“大杂烩”，但是 David Cage 如同谱曲一般，将各种“音符”有机组合成了曼妙的乐曲。这款游戏随后发售了 DC 版本，但移植质量堪称完败，大量的 BUG，漫长的读取时间，以及笨拙的操控系统，招致外界广泛的批评，Quantic Dream 尴尬的取消了 PS 版的移植计划。此后，公司的第二款原创作品《夸克》(Quark)，再次因为难以克服的技术问题而宣告流产。

David Cage 长期忽视基础开发技术的建设，这一败招使公司声誉乃至运营都付出了惨痛代价。痛定思痛之后，David Cage 做出了一项惊人决定，公司在未来一年内，中止现有的开发项目，专注于提升自身技术力。此后，Quantic Dream 开始招兵买马，广泛吸纳产业的顶尖技术人才加盟，并非科班出身的 David Cage 身先士卒，一天 8 小时、12 小时、甚至 16 个小时与开发团队在一起工作，一同攻克技术难关、一起争论技术难题、休息时聚在一起打《实况》或是在周末酒会上狂欢。而那个时候真正支撑 Quantic Dream 正常运转的业务，恰恰是公司的副业：动作捕捉与音乐创作。应该说，防微杜渐远比亡羊补牢要好得多，在这个意义上，David Cage 不惜延误游戏开发进度，甘愿将大把时间用于提升自身技术实力，其务实精神和在漫长开发过程中体现出的长跑者素质令人侧目。他深有感触地表示：“激情是创新的燃料，而失败是隐藏的宝藏，头脑中的想法不会自己推动，是正确的行动促使它们前进。”



▲ Quantic Dream 的初期作品《恶灵都市》。



▲《靛青预言》在交互电影演出效果方面已经有相当成熟的表现。

纵观游戏产业的成长史，那些被舆论看好的开发者，往往对外界的溢美之词深信不疑，在过度乐观中接连犯错，最终倒在了成功的对岸。幸运的是，David Cage 从未让傲慢与自负的情绪，成为整个开发团队的阿基里斯之踵。经过一年多积蓄力量，Quantic Dream 终于宣布了新的游戏开发计划：《靛青预言》(Indigo Prophecy)。游戏会同步推出 Xbox、PS2 版，将充分展现公司引以为傲的“交互电影表现”技术，甚至 Quantic Dream 拒绝在《靛青预言》的包装盒上张贴传统的游戏类型，而是直接称呼它为“交互电影”。游戏中包含了大量专业的动作捕捉动画、分支结局，电影式的运镜，以及在美剧中常见的分屏显示拍摄技巧。比如游戏一开场，镜头会带领玩家飞过自由女神象，穿过纽约大桥，在大雪纷飞的纽约上空盘旋，最终视角停留在一间餐厅里。《靛青预言》最具革命性的设定是，游戏中事件的触发将直接基于时间，而非传统意义上的玩家行动。

暴雨中的舞者

《靛青预言》不仅获得了很高的媒体赞誉，Metacritic.com 综合评分达到了 85，而且在当年就取得了近 80 万套的优异销量。随着游戏的成功，Quantic Dream 也因此声名鹊起，David Cage 宣扬的“互动电影”风格逐渐深入人心。游戏中前期的剧情非常精彩，紧张而富于悬念，如同一部好莱坞悬疑惊悚大片。游戏在操作方面也独具匠心，尽量避免复杂的按键组合，主要使用两个摇杆，左摇杆负责人物移动，右摇杆则是展开相关动作。值得称道的是，游戏中很多分支选项，必须在限定时间内完成，并有类似 QTE 的按键组合以及需要玩家快速按键的设定，结合人物的情绪槽设计，攻关过程显得颇为紧张、刺激。整部游戏的节奏也因此一改传统冒险游戏的四平八稳，变得更加张弛有度，堪称冒险游戏类型的一次进化。



▲《靛青预言》的女主角卡拉。



▲《靛青预言》采用了类似于《24》的多画面处理方式。

游戏中可以操控的角色很多，男主角卢卡斯·凯恩需要躲避警察搜查、巧妙回答盘问，搜寻关键证据，如果卢卡斯的行踪露出了马脚，担任警察的女主角卡拉·瓦伦蒂就可以找到蛛丝马迹。比如卢卡斯逃跑时，如果选择搭乘出租车，卡拉可以通过出租车公司查出他的去向，而选择坐地铁，警察就会变得没有办法。游戏细节部分的设定也很有趣，比如每天的电视新闻都会有所不同，甚至播报“多名美国人由于使用非法的BT下载而被判刑”的恶搞新闻。在游戏中，只要若干选项选择正确，玩家还可以看到卢卡斯与他的前女友缠绵的镜头，不过由于当时爆发了《GTA》的“热咖啡”事件，因此游戏中的两性场景被大量删除，只在PC版的导演剪辑版中有所保留。《靛青预言》中还包含了类似“《潜龙谍影》系列”的潜入式场景，玩家控制童年的卢卡斯，躲过巡逻兵，搭救三名同伴，这也是游戏中相对较难的场景之一。

遗憾的是，《靛青预言》在剧情上的虎头蛇尾是其成为经典的头号障碍，所带来的影响要比视角和画面上的些许不足之处，具有更大的杀伤力。游戏故事发生在繁华喧嚣的纽约，在这座城市中，突然爆发了连续杀人事件，在没有任何作案动机的情况下，一些人会毫无征兆的杀死眼前的陌生人。游戏男主角卢卡斯就是这群人中的一员，他的脑海中常常浮现出一些奇怪的幻象，诡异的唆使他杀害了一名毫不相识的老人。被警察通缉的卢卡斯，需要在逃亡过程中揭开幻象背后的真相。这个时候，一个名为“神谕”的邪恶团体逐渐浮出水面，他们的成员身穿灰色的连帽外套，隐藏着脸部，拥有心灵感应能力，可以控制他人，并且能够隐身、飞行。通过调查，卢卡斯发现他们与消失的玛雅文明和神秘的祭祀有关，随后发现的靛青预言，透露了一个惊人的真相：地球会再次遭遇新的冰川期，人类文明将终结……

剧情发展到这里，玩家将会经历一次从《达芬奇的密码》到《世界之战》的意想不到的跨越，游戏故事的后半段直接冒出了外星人势力，包括妄图奴役人类的紫色种族以及更古老的橙色种族，不少前面精心铺垫的内容在后期都变得语焉不详，《靛青预言》瞬间沦为一款廉价的超级英雄游戏，令人感到匪夷所思。此外，卢卡斯与女主角卡拉在游戏多数时候，并不会碰面，相互间也缺乏了解，但卡拉就是难以自拔的爱上了卢卡斯。而且无论哪个结局，卢卡斯和卡拉都将结合，随后卡拉会怀孕。在游戏的坏结局中，外星人占领了地球，绝大部分人类被消灭，幸存者被迫转移到地下，卢卡斯成为抵抗组织的领袖，卡拉腹中的胎儿则成了人类复兴的希望……《靛青预言》神秘、惊悚的故事氛围令人印象深刻，但过于故弄玄虚，一味增加剧情的“猛料”，没有节制的提升悬念程度，最终反而将故事结局逼上了绝路，制作组只能通过荒诞的外星人设定，解决此前给自己挖下的一个又一个的深坑。

谈及《靛青预言》在剧情设计上的硬伤，David Cage曾不无遗憾的表示：“我们不应该过早的把热情用尽，如果不能在适当的时候停下来，只能说明我们还不够成熟。”幸运的是，David Cage很快就获得了一个纠正错误的绝佳机会：PS3平台独占的次世代冒险游戏《暴雨》。该作将具有一个“黑暗、惊悚，完全成人化”的故事背景，而且David Cage一再强调，“这一次绝对不会涉及任何超自然元素”。游戏的主人公之一，是一名试图证明自己的父亲，《暴雨》将围绕着“纯粹的父爱”以及四名不同的角色展开，玩家可以深入窥探他们的内心世界，游戏的关键在于，如何界定什么是善良，什么是邪恶。David Cage表示：“我们着眼于普通人的日常生活，在平凡中展示恐惧，在游戏中，你不是英雄也不是黑帮成员，你只是一个普通人。”

2005年4月6日，Quantic Dream对外宣布正式启动《恶灵都市2》以及一个全新游戏系列《Infraworld》的开发工作，但是几个月之后，他们突然宣布取消了《Infraworld》。此后的几年间，整个公司的开发重心转移到了与索尼合作的项目《暴雨》上。按照David Cage的说法，《暴雨》在一定程度上算是《Infraworld》更具雄心与革新力度的进化版本，而选择同索尼合作，除了商业考虑之外，《ICO》也发挥着不小的作用。事实上，虽然上田文人的《ICO》销量表现一般，但在情感互动与故事叙述方面的探索，取得了划时代的深远意义，使其成为众多游戏开发者眼中索尼公司的最好名片。对《ICO》大为赞赏的David Cage由衷表示：“同一家成功发行《ICO》的公司合作，我认为制作团队将会获得梦寐以求的信任与支持。”

《暴雨》最激动人心的部分莫过于，玩家不是在看故事，也非玩故事，而是可以创作属于自己的故事，此时玩家不仅是演员，还是编剧和导演。David Cage将《暴雨》的故事结构描述成一



▲《暴雨》在莱比锡游戏展上进行展示。



▲《暴雨》对人物眼睛及其逼真的刻画。

根“橡皮筋”，可以根据玩家的行动“自由延伸”，但同时它的“主筋骨”并不会改变。游戏的核心将是“角色控制机制”，每名角色都具有极为真实的情感表现。David Cage最喜欢的作家是雨果，“看他的书，你会懂得人性是非常复杂的，在直率与圆滑，自信和自负、好胜与嫉妒，这些通常只有毫厘界限的人性因素之间，人们经常无法掌握好平衡。”因此在《暴雨》中，游戏并不考验玩家的反应或是手柄的操作技巧，而是要求玩家必须在游戏中做出种种抉择，这些选择可能会影响其他人，或是让玩家得到新的收获，任何举动所造成的后果都会随着故事的进展而持续发酵。即使玩家操纵的角色不幸遇难，游戏依然会从其他角色那里继续延伸下去。

Quantic Dream曾先后发布过两段《暴雨》的概念演示，分别是“女演员试镜”和“折纸杀手”。这两段视频都是由David Cage监督制作完成的，虽然它们并不涉及游戏的主线剧情，但“折纸杀手”影片中的持刀男人，将会在《暴雨》中亮相，扮演完全不同的角色。对于《暴雨》的故事，David Cage总是三缄其口，他只是暗示说：“我无意建立一个类似《GTA》般的庞大城市，随着游戏的发展，那样将会变得难以控制。我更希望设定一个集合大量人群的场景，比如购物中心或地铁站，而游戏的故事将会充分利用这一点。”事实上，Quantic Dream在游戏开发过程中，已经充分利用了自己的副业：动作捕捉。《暴雨》将使用大量先进的物理特效，包括形体与面部表情的动作捕捉、逼真的眼泪和皮肤皱纹，以及景深、曝光、高动态光源等渲染。游戏角色头发的物理表现使用了NVidia的PhysX物理引擎，面部表情捕捉更是使用了先进的Vicon Peak MX40动作捕捉系统。

前SCEE总裁David Reeves曾评论《暴雨》是“2009年PS3平台上最最重要的一部作品。”在David Cage看来，这部作品首先是自己职业生涯和创作思维的一次再成长与超越。虽然David Cage现在要管理一家拥有200名员工的游戏公司，每天都会遇到一些棘手的事情，但他却十分享受这种面对复杂情况，然后解决困难的过程。当有记者问他，如果当年选择留在音乐产业，是否会取得比现在更大的成功？他意味深长的笑了笑，回答说：“创作自己梦想中的游戏，可是一件比工作更富挑战的事情。”



深山的厚冰经不住登山镐的猛烈敲击，在近乎垂直的崖壁裂开了几排冰窟。极地寒风的呼嚎也丝毫无法放慢 MacTavish 上尉向上攀登的脚步，他就在头顶数英尺处，正向着峰顶迈进。抵达峰顶时，又一道难题等待着你：一道数米宽的大裂缝隔断了前方的道路。MacTavish 将他的登山工具抛向对面，然后纵身一跃，跨过了裂缝。你也照着他的法子，跃入了猛烈的风暴之中。你们二人正前往突袭一座重兵把守的秘密基地，你们没有后援——山底暴风雪这种小儿科无法阻挡你们。对于 141 特遣部队这种国际级精英，这只是现代战争的冰山一角。

迎接年度最震撼的战争冲击！

现代战争2	Activision Blizzard		主视角射击
多机种	Modern Warfare 2		美版
	2009年11月10日发售	1～2人	售价未定
	对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

文 星夜　美编 anubis

一气呵成的震撼体验

“那是无与伦比的巨大冲击！”Infinity Ward 总裁 Jason West 说。全球有超过 1200 万人在《使命召唤 4 现代战争》中经历了一场压倒一切感官刺激的反恐之战，任何一个经历过这场战役的人都必须承认该开发商的实力。

该作拥有游戏历史上最激烈的战役，那些震撼人心而充满戏剧性的时刻将互动体验推向了新的边界。无论是在你面前发生的核爆，还是大街小巷中对无辜平民的枪决，这每一幕都足以成为好莱坞大片中的震撼时刻。而《现代战争》将其以第一人称视点、可互动的方式呈现在你面前，展示了电影无法企及的魅力。

用精妙纯熟的技术手段，将强大的叙事技巧融入到游戏之中，这同样也是续作的根本。虽然《现代战争 2》与前作采用了相同的基本形式，如果说本作只不过是在老架构的基础上增添一些新内容，那绝对是有失公允。“我们曾经讨论过在



“至于剧情……所有的好故事都是要按照既定的路线发展的。”
——Infinity Ward 总裁 Jason West

单人模式中加入升级系统，可以对主角进行定制，加入多人模式中的一切。这样也相当有趣，但是它破坏了剧情与投入感。”West 说。

在本作的开发过程中，Infinity Ward 提出了大量的设计创意——然后毅然放弃其中的绝大部分，因为它们并不符合开发者想要创造的游

戏感觉。"我希望游戏完成后，人们会觉得一切都有一气呵成的统一感，就像是一次进化。" West 说。

从表面上看，似乎当我们的主角突袭雪山顶的敌军基地时，将会进入到所有 FPS 玩家再熟悉不过的激烈枪战中。然而，本作中任务的展开方式证明了 IW 在创造新体验方面的精明之处。前作的可操作角色 MacTavish 这次扮演的是一位已经头发斑白的 NPC，他派主角先用炸药炸掉营地的燃料中心，而他用热感镜头在后方提供掩护射击。一片白茫茫的环境和武器中搭载的雷达式心跳感应器让玩家可以躲开敌人，避免冲突。不过要躲避巡逻车需要有相当迅速的反应能力。这次当玩家击毙一个敌人后，就意味着在接下来的任务中可以少对付一个敌人，因为本作不再像前作那样敌人会不断地涌出。West 说："这次的游戏系统开放性很强，非常丰富多样。至于剧情——所有的好故事都是要按照既定的路线发展的。"



▲敌人所持的改造武器有点像前作多人模式出现的武器。

▶米格战斗机被炸而燃起冲天的火焰，接着要干掉整排的士兵。这样的场面是不是已经让你热血沸腾了呢？先别激动，这在本关诸多兴奋时刻中，连前五名都排不上。



■这样的镜头角度看起来有些特殊，但确实是来自实际游戏过程中的截图。





▲白茫茫一片的场景特点让玩家可以在这个雪地关卡采用不同的作战策略。

"我们希望将玩家置身于这些有趣的局面中，让他们真实体会到当事人的感受。"

——Jason West

广纳良言



"有 1200 多万人对我们的游戏感兴趣，我们从中学会了很多——如何接触他们，如何与他们交流，最重要的是，如何倾听他们的意见，" IW 社区经理 Robert Bowling 说。他是曾经的"论坛男"，他的任务是在《现代战争 2》中大大扩张他们的玩家社区，收集玩家对前作的反馈，并且建造大大改进并扩大的社区网站，该站将会与《现代战争 2》一起推出。IW 希望能够更全面的了解他们的 FANS，为他们提供全新的媒体工具。"从社区的角度来说，我们经常会被核心玩家牵着鼻子走。而核心玩家总是要一样的东西。有时候你不得不略过这样的意见。而很多人不怎么会去你的网站，如果能得到这些人的意见，就会有更全面的观点。"

雪山奇袭

《现代战争 2》将为玩家带来一段与夏季档电影大片一样迷人的旅途。它延续了《现代战争》所讲述的情节，俄罗斯的政局动荡让世界陷入危险境地。虽然极端军事主义者 Zakhaev 已经在上一次 Price 军士及其队友的行动中丧生，局面并没有得到改善。这次的国际恐怖主义新头目是与 Zakhaev 有关的另一名残暴军事狂人，名为 Makarov，他以 Zakhaev 被杀为借口发动了袭击。Makarov 是一位杀人无数的反社会分子，在俄罗斯有一个强大的军事基地，他正在展开一场将威胁到国际安全的军事阴谋。

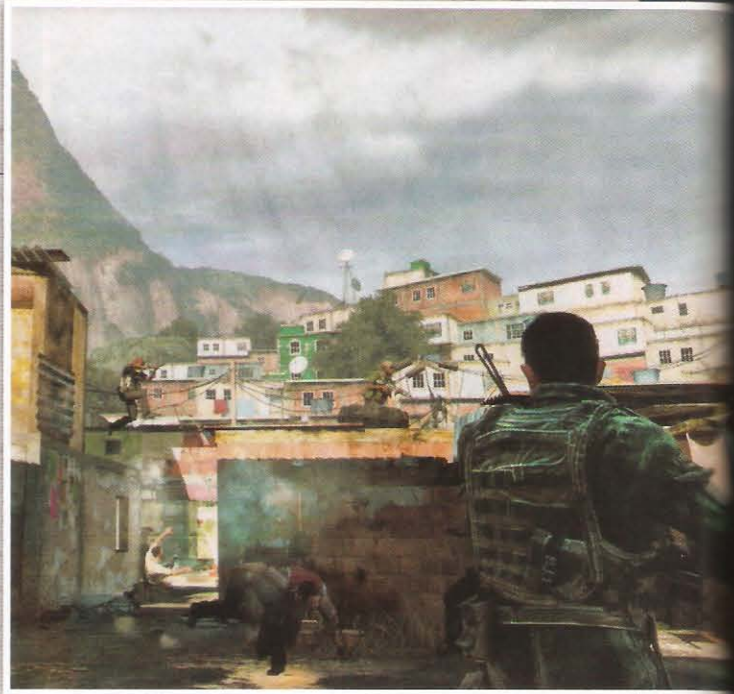
IW 不愿透露 Makarov 计划的详情，但想必事态已经极为危急，以至于要出动屡建奇功的 141 特遣部队阻止他们。然而即使是 141 特遣部队，可能也不会知道危机的真相。现实世界中的情报并非完整无缺，CIA 特工提供的信息并不能保证对整个事件有精确的认识。

这种不确定性在山顶任务中就会出现。突破了警戒圈，将炸药安放到燃料中心后。玩家将会看到某座建筑内部有一颗坠毁的卫星，显然这是该山顶基地长期未被发现的原因。潜入隔壁屋的操作中心，将俄罗斯超级计算机中的重要信息下载到存储器中，而 MacTavish 在外面把风。然而他们还是被敌人发现，扩音器中传出敌人的声音，要求 MacTavish 投降。巨大的舱门缓缓开启，门外是十几支俄产枪支齐刷刷地对准他们。

MacTavish 简洁地要求玩家低下头，听他的指挥执行 B 计划，当数到 3 时，他一个俯冲躲到了掩体后方，而玩家就在此时引爆了炸药。漫天的暴风雪暂时被大爆炸淹没，我们的英雄拼命地向前奔跑，他们逃出了熊熊燃烧的基地，这时乘坐雪地车的敌方后援部队从侧面开火，他们将几个驾驶者干倒后，创造了一条新的逃亡之道：他们乘坐雪地车朝着峭壁的另一面驶去，在几次近乎自杀性的峭壁大飞跃之后，他们终于摆脱了敌人。

了解 IW 的玩家想必都猜到了，游戏中的每一秒钟都是由玩家操作，上面这令人神经紧绷的场面自然也是由玩家自己做主。West 说："我们希望将玩家置身于这些有趣的局面中，让他们真实体会到当事人的感受。"

里约热内卢与阿富汗神秘峡谷



▲游戏场景广阔而紧凑，场景中的很多物体都可以破坏。

与之前的《COD》游戏一样，在《现代战争 2》中，将会带给玩家不同的角度和不同的地点。141 特遣部队追踪来自多处的弹道数据，追查到了位于巴西里约热内卢的一位军火交易商。在那里，玩家将会与当地民兵爆发激烈的枪战，在激烈的战斗中，无辜市民们四处逃散，很难在这样的混乱场面中辨别出荷枪实弹的士兵。

前面提到的雪山关卡中你也许感受不到本作关卡规模的大幅度提升，但在这个里约贫民窟关卡中，将会让你有真切的感受。全新的数据流技术让开发者有更大的发挥空间。整个棚屋区都任由你探索，你可以自由选择前往目的地的路线。West 表示，山丘是设计师"最好的朋友"，因为玩家总是知道肯定要往上走，不需要手把手教玩家前进的方向。

另外一个没有道路的阿富汗沙漠地区也表现了本作关卡规模的巨大。141 特遣部队接到了情报，得知 Makarov 阴谋的另一个环节将会发生在某个特定的经纬度，于是玩家降落到该地寻查线索。最初整个地平线上似乎荒芜一片，在一段漫长的旅途后，前方地平线上终于出现了一个隐蔽的峡谷。一座摇摇欲坠的小桥横亘于峡谷之间，深不见底的峡谷令人头晕目眩，玩家需要通过附着在陡坡上的脚手架向下移动，中途可以看到很多山洞。整个峡谷是完全采用 3D 建模的，不像很多游戏一样仅用一张高清晰度的贴图作为远景。



■新增的水下作业关卡令人期待。

流程长度不变？

即使是《使命召唤 4》这种超级大作也不是白玉无瑕，该作最让玩家不满的主要有两点：敌人会不断冒出，不管你杀了多少敌人，总是会有更多敌人出现，直到玩家跨过了看不见的"线"；还有一点更加令人不满的是单人任务的流程太短，一般 6 个小时即可通关。对于敌人无限重生的问题这次开发商将会着手解决。"我们已经注意到这一点，这一次会将其取消。"West 说。"我们也觉得这么做不太妥。"不过对于单人模式的流程长度 IW 仍然坚持前作的做法。"对于剧情，我们希望保持这种惊人的体验，让你可以永远记住，可以与朋友聊得口沫横飞。"West 说。"将其拉长或者同样的东西玩一遍又一遍没有意义。我对《现代战争》的长度很满意，我们会让故事决定长度，让它决定需要的关卡数量。如果有人通关之后觉得意犹未尽，我认为这是对我们的恭维。强行将故事拉长不是我们该做的事。"

照片级逼真度



说回俄罗斯，大雪纷飞的村庄进一步显示了 IW 对细节的重视。141 特遣部队被派往那里破坏地对空武器，阻止 UAV 发射的掠食者导弹击中目标。141 特遣部队进入冰雪覆盖的森林，这个森林的大小在很多游戏中已经足以被作为一个大型关卡。森林中有一条小路，很多细节令人印象深刻，例如冰雪冻住的车辙就有着远远超越以往任何游戏的照片级逼真度。这类逼真的小细节全部加起来，带给玩家的是无以复加的真实画面感受。

《现代战争 2》将会是一次真正的进化，激烈的单人游戏体验将再度提升电子游戏的剧情阐述技巧。特种部队模式带来的丰富多人协作内容满足了 FANS 的强烈要求。在多人网络对战方面，虽然开发商目前并未透露相关信息，但从前作的出色表现已经足以让我们对续作放心。IW 如今已经是最受尊敬的游戏工作室之一，相信即使是最挑剔的 FANS 也会在本作中得到最大的满足！





加入“特种部队”

如果要挑出《现代战争2》与其前作最不同的地方，那可能就是本作新加的特种部队模式。该模式可以在主菜单中选择，结合了《现代战争》中的多种主要特色，有点像前作中的隐藏的劫机关卡。

IW为本作的单人模式构思了很多创意，但是最后因为各种原因很多很酷的关卡都没有收录到单人模式中。但IW不希望这些辛苦制作出来、又十分有趣的关卡白做，于是就把这些关卡以另外一种形式收集到一个单独的模式中。这就是本作的“特种部队”模式。由于没有剧情和难度的限制，设计师可以更加天马行空的创作一些在过去无法实现的关卡。现在还无法确定该模式会有多少关卡，但West表示这将会是本作的一个主要组成部分。

“特种部队”绝对是一个让人大开眼界的模式。在目前公开的一个关卡中，特种兵使用炸药强行突破，进入敌人的基地，利用敌人惊慌失措的几秒钟时间，玩家会有一段简短的慢动作阶段，这是出奇制胜的一个关键时刻。之后游戏恢复到正常速度，使用防爆盾为掩护向敌人逐步推进。然而敌人经常从侧面窜出来，让你防不胜防，这个时候你需要与伙伴并肩作战。

West表示，在本作开发初期阶段他们就一直在研究协作模式，但是最后发现怎么也没法完美融入到剧情模式。然而有了特种部队模式后，一切都变得合情合理了。该模式的很多关卡是专门为二人协作而设计的，比如前面提到的关卡如果只有一个人几乎是寸步难行，而有朋友帮你看住死角，或者提供掩护射击，将会让战略性大大提高。屏幕上会有一个彩色箭头表示伙伴与你的相对方向，屏幕角落的迷你地图会同时显示两个人的位置。倒地的玩家会不断出血，伙伴如果能在一定时间内赶到及时将其包扎止血，就可以将其救活。



■从敌人枪支中射出的蜘蛛网般的激光束就可以看出，本作的特种部队关卡难度相当大。



▷ 面对手持防暴盾的敌人，最好的方法是先用大火力武器朝着防暴盾射击，敌人会在巨大的冲力下身体摇晃，这时再朝着他露出的身体部位射击。

迷雾中的多人模式





■对于特遣部队士兵的建模，IW以现实的士兵为参考，融入了一些独特的元素。

《使命召唤4》至今仍是PSN上最多人玩的游戏之一，虽然单人模式流程太短，乐趣十足的多人模式让该作寿命大大延长。目前IW仍然不愿透露本作多人模式的详情，不过有单人模式般精彩剧情演出，又可以双人玩的特种部队模式想必应该可以在线进行。而可移动的炮台、心跳感应器等线下游戏中的装备应该都可以在网络模式使用。West说：“我对于多人模式最感兴趣的一个地方是使人成名，我们在前作中就已经提出这一点，但并没有达到甚至接近我们的目标，因此我们这次在这上面花了很多工夫。当有人做了某件了不起的事，将会以一种特别的方式让你知道，并铭记。”

海豹突击队缔造者的超大型网战巨献

MAG

MAG（暂名）	SCEA	主视角射击
PS3 Massive Action Game		美版
发售日未定	1～256人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

历史中充满了无数次的大型军事冲突。1944 年，15.6 万名盟军士兵强袭诺曼底海滩，在西欧占据了一个重要的落脚点。2004 年，大约 1 万到 1.5 万的美国士兵展开了第二次法鲁加扫荡战，从起义军手中夺回了伊拉克城市法鲁加。史诗般的超大型战争总是令人铭记。而随着家用机网络技术的不断成熟，网战型游戏的冲突规模也在不断进化。玩家们在《使命召唤》、《战地》等游戏中以 32 人的规模浴血厮杀，最近的《抵抗 2》又将冲突规模进一步升级，而曾经在 PS2 时代开创了家用机网战游戏热潮的 Zipper Interative 将会再次为此类游戏带来进化，它将创造一个远远超越之前任何一款家用机网战规模的巨作。256 人同时在线作战、每秒 30 帧的稳定画面、高潮不断的火爆战役……《MAG》将会彻底改变你对网络 FPS 游戏的观念。

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

网战之王



在射击游戏的战场上，Zipper Interactive 算得上是一位屡立奇功的老将。为其他工作室代工完成了《血色苍穹》、《机甲战士》等游戏后，Zipper 的出色表现让他们能够成功说服索尼为其原创新作投资，而这次合作获得了巨大的成功，让双方都获得了丰厚的回报。2002 年，Zipper 在 PS2 上推出了第三人称视点的军事射击游戏《海豹突击队》，这是为当时刚推出的 PS2 网络适配器贴身打造的第一款游戏，虽然当时 PS2 的网络环境并不是很好，但《海豹突击队》完善的网络表现与颇具深度的战术性使其赢得了无数玩家的心，系列销量顺利突破一千万套，成为 PS2 网络射击游戏的标准。随着该系列的发展，Zipper 不断将网络多人体验推向新的高度，加入了各种突破性的新功能，例如可以定制的工具包、四人合作战役模式与战队支持等。

Zipper 是索尼的网络爱将，而网络是 PS3 计划的核心。当索尼向其开发商展示 PS3 充满野心的网络计划，Zipper 斗志昂扬地抓住了机会，他们的目标是为多人 FPS 游戏树立新的典范，就像当初《海豹突击队》为 PS2 树立的网络基准。对 CELL 处理器的高级架构进行深入研究之后，该团队相信他们能够驾驭 CELL 的性能潜力，创造一个足以将该类型游戏重新定义的里程碑式作品，能够最真实地模拟现代大规模军事冲突。于是他们将自己亲手创造的“《海豹突击队》系列”交给了 Slant Six 工作室， 而自己全力投身于这款 PS3 巨型网战游戏的制作。他们为这款游戏树立的头号目标就是实现 256 人在线，为什么是 256 人呢？本作首席设计师 Andy Bodewin 说：“它让我们能够提供与现实相同级别的战斗体验。我相信大家都看过《黑鹰坠落》。该片中参与战斗的有大约 160 名特种部队士兵。我们所提供的战斗规模基本上就是让玩家即时参与那样的战争。”

■本作的比赛配对都是通过大量的限制条件进行过滤，这将使得寻找大型战斗更为简单快捷。

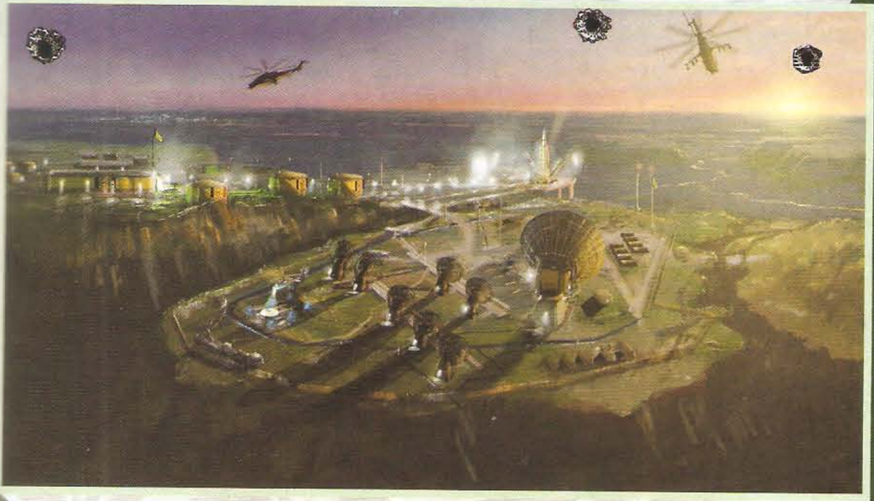


史诗级大战争

要实现这种史诗级的战争规模，Zipper 知道必须放弃当前很多网战 FPS 游戏所使用的本地服务器的网络结构，为游戏提供专用服务器。这种新的网络架构是由 Zipper 一手建造的，专为大规模网战而建，将会消灭导致很多游戏毁于一旦的罪魁祸首——网络延迟。

Zipper 准备的这些服务器能够对发至 PS3 的各种信息做出智能化判断，对各用户固定的网络带宽进行优化。Zipper 希望在任何情况下都能保持每秒 30 帧以上的帧率，即使是有 200 多人正在争夺某个战略要地，或者同时有 4 场空袭发生。专用的服务器架构让 Zipper 能够通过监控服务器行为，在系统上消除作弊现象。开发团队非常注重比赛配对的简化，避免每场比赛之间漫长的等待时间。

最终的目标是带来火爆的战场体验，你在战场上听到的所有声音都是由玩家造成的。“很多游戏使用了环境音效或者烟雾以及镜像，让玩家产生置身于大型战争中的感觉，而在《MAG》中，你在山头上看到的每一场爆炸，在附近区域听到的每一架直升机的盘旋，或者是呼啸而过的战斗机，所有这一切都是由其他玩家造成的。只要通过声音，你就可以大概知道战况。当你听到远处有空袭警报响起，就表示附近的战队已成功向前推进。”



▲从战场上的声音就可以判断敌人的行动，将地对空设施破坏之后就会响起空袭警报。

影子战争



玩家将会发现本作的游戏系统与《海豹突击队》有很大的不同。Zipper 放弃了第三人称视点改为第一人称视点。Bodewin 说：“我们为本作尝试了很多种镜头，最后还是决定采用 FPS，这主要是考虑到了本作的规模。我们之前的很多游戏是第三人称视点，那很适合团队管理与 AI 队友。但对于这种规模的游戏，我们真的希望能够有最融入其中的感觉，能够成为最激烈的大型游戏。这只有第一人称视点才能做到。”

本作的故事发生在 20 多年后的未来，由于能源紧缺，而且人们越来越反对将纳税人的钱花在国际战事上，政府无法再维持庞大的军队保护其国外利益，各国开始求助于雇佣军处理他们在国外的事务。在这种新军事环境中，三大雇佣军成为国际军事舞台的主力，他们都为了争夺霸权而战。为了争夺高价值的合同，他们的竞争演变成直接破坏与全面战争。《MAG》就是围绕这三个势力之间的冲突，这场战争被称为“影子战争”。

游戏刚开始时，玩家必须选择其中一个雇佣军。选择了一个势力之后，你参与的每一场战争都将影响到所属势力的地位。在这场永恒的战争中，哪一方获得了较高的声望，较弱的一方就要袭击其基地，破坏他们的运作，以夺取合同。

势力解析

在设计本作的各势力时，Zipper 打破了传统的东方对西方、恐怖分子对反恐战士的设定，创造了三个虚构的雇佣兵部队。每个势力都有不同的用户界面、音乐、基地和武器库。游戏开始时玩家就要选择一个势力效忠，但是在游戏后期可以转投其他队伍。

RAVEN：穿着光滑的黑色服装，使用高科技未来派武器。该势力拥有地球上最训练有素的士兵，Zipper 表示喜欢《光环》、《抵抗》等科幻型 FPS 的玩家将会对该势力比较感兴趣。

RAVEN

SVER：该势力的士兵都是在战争环境中成长的强悍战士，他们大多来自战火纷飞的中东或中亚地区。他们的武器不是最强的，但是他们拥有最强的战场求生本能。他们穿着灰褐相间的服装。

SVER

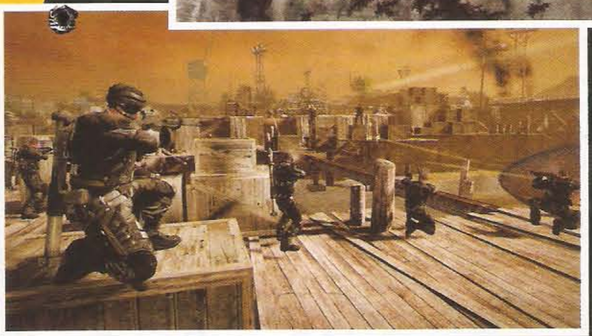
Valor：身着迷彩，有点像美国陆军，详情未公布。

Valor

256人网络争夺战



▶统治模式中通常是从地图外围向内围逼近。



◀不管同屏出现多少人数、多么密集的爆炸，Zipper 承诺游戏的帧数都会稳定在 30 帧以上。



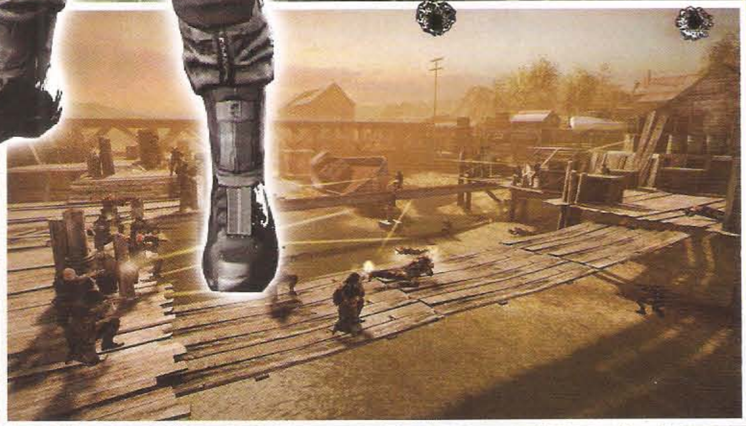
本作中的影子战争共有三种游戏模式，最主要的模式无疑是 256 人的统治模式。攻击方的队伍刚开始时分布在地图的外围，多数士兵只能徒步前进，但每个地图都有一些运输载具。相反，防守方队伍必须在外围的防守据点阻挡对方的步步逼近，每个小队分别负责防守特定地点。而攻击方在逼近的过程中，必须首先摧毁对方的前沿阵地，例如碉堡、机枪炮台等。攻击方突破了外围防线之后，就可以建立前方的重生点，战场范围压缩，更大规模的战役就此开始。

这时攻击方将有机会破坏防守方的地对空导弹与雷达探测器，这些次要目标被消灭后，攻击方可以获得强大的新工具。地对空设施破坏之后，攻击方就可以发射 UAV 小型探测机，这样就可以知道敌人的确切位置或者呼叫空袭。如果防守方失去了雷达探测器，一定要迅速将其修复才能得知对手的行动。随着防守方退到新的位置，攻击方的援军从上方空降，战斗将会激化为激烈的空中大战，大炮的轰击、C4 爆炸以及高密度的交火，战斗进入高潮。攻击方占领了目标之后，必须要守住一段时间，在时间结束前对基地造成足够的破坏。

如果你的势力在特定游戏模式中获得了一定的胜利次数，就会获得该模式的合同，这将会化为士兵的奖励经验值和新能力。得到合同后，各战队可以获得更好的武器和载具，但是如果你的势力在影子战争中被其他势力超越，这些到手的肥肉又将落入他们手中。

不同的网战规模

虽然《MAG》最大的卖点是 256 人网战，但是本作也支持另外三种不同规模的多人模式，满足玩家的不同需要。



1. 夺取

128 人的护送型模式，攻击方要从敌对势力中夺取两辆原型装甲车，并且在时间结束前逃到撤退点。

2. 破坏

64 人的目标型模式，攻击方要渗透到敌方的通信基地，并且同时占领两个控制点。完成后会出现一个最后的爆破目标，攻击方将其摧毁后才能获得胜利。攻击方必须在时间结束前完成目标。

3. 压制

64 人的组队死亡竞赛模式，围绕纯粹的步兵战。被视为“势力练习”，不会对影子战争的格局造成影响。

战斗任务层层推进

作为一款纯粹的多人游戏，《MAG》从很多任务推进型游戏吸收经验，例如《使命召唤》、《彩虹六号 维加斯》等。玩家可以自由定制士兵的相貌、服装等。本作放弃了传统以兵种为框架的角色定制系统，使用了一种独特的工具包式定制系统。

每个士兵都可以携带一个主要武器、一个副武器、搏斗武器和三种装备。普通装备包括烟雾弹、手榴弹和火箭筒以及医疗包。玩家可以在兵工厂中创建和保存三种不同的布局，重生时可以在它们之间自由切换。这让玩家能够灵活应对不断变化的战场动态——你可以先用火箭筒和狙击枪突破外围防线，然后换成突击步枪和医疗包深入战况激烈的敌军基地。

在游戏中无论是杀敌、治疗队友、完成二级任务还是防守战略要地都会获得经验值。在地图上有 256 人的情况下，各种获得大量经验值的可能性变得非常诱人。例如当两队敌人从桥上走过时将桥炸毁，用手榴弹将聚集在一起的敌人炸成焦炭、用导弹将装满人的运兵车炸毁……这类杀死大批敌人的丰功伟绩都会得到大量经验值奖励。游戏还会根据特定情况奖励经验值，例如狙击手如果能在重要的战略地带杀敌，就可以获得额外的经验值。随着经验值的积累，等级不断提高，就可以得到更多武器装备，并且官阶不断提升。



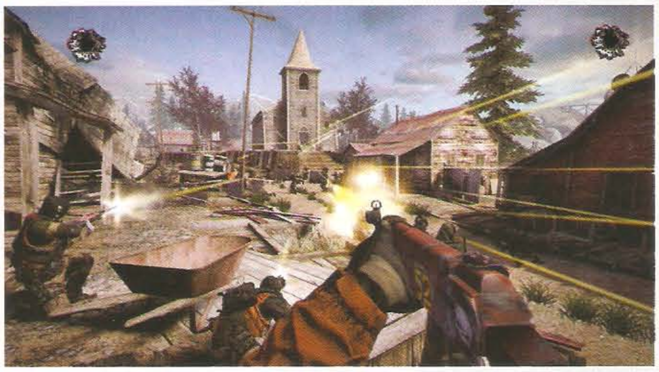
▲士兵会根据战斗中的表现以及获得的成绩赢得经验值。

晋级之路



▲一个指挥语音频道让指挥官们能够规划详细的作战计划，或者对战场上随时出现的情况作出反应，以及重新组织队伍。

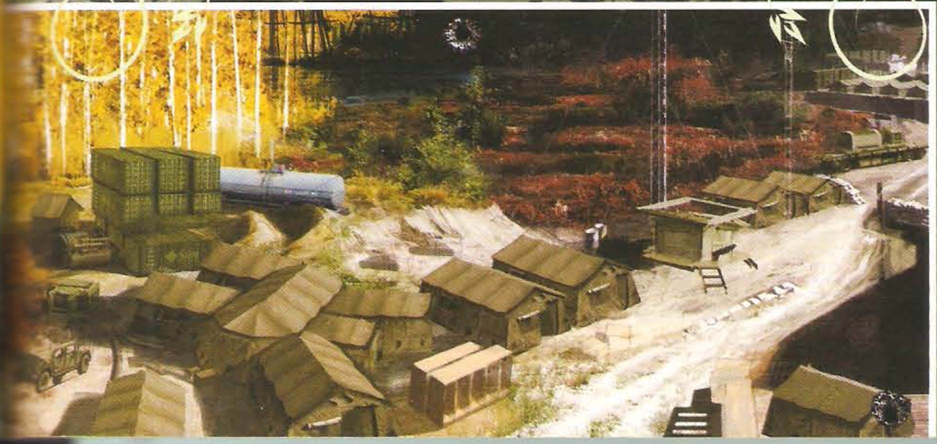
▼每个排都会被指派不同的目标，每个目标对于赢得整个战争的胜利都是至关重要的。



一场 256 人的战役，如果没有等级森严的管理体系，将会演化成毫无秩序、毫无乐趣的大乱斗。团队管理是一个重要课题，而地图的大小也要掌握得当。2004 年 Navalogic 公司推出的 PC 游戏《联合行动 台风再起》实现了 150 人的网络战斗，然而由于地图太大，玩家在游戏中的多数时间都是花在漫长的旅途上，寻找一个交战地带要走大半天，而好不容易来到了战区，缺乏专用的聊天系统导致战斗完全无序而混乱，没有任何战术性可言。Bodewin 对于大型多人游戏存在的缺陷深有体会："在玩家人数那么多的情况下，所有人问的第一个问题将会是：是否会变得过于混乱而疯狂？" Zipper 希望让战斗尽可能井井有条，他们从真实的美国军队获得了灵感。

按照军方的战略，每个玩家被安排到一个 8 人的小队中，4 个小队形成一个排，而四个排形成一个连。当玩家在本作中达到了老兵级别，就有资格成为指挥官。作为领导阶层中最初级的职位，队长指挥另外 7 名队友，将会负责底层战术，例如制定前进路线以及呼叫 UAV。如果在队长级别表现出色，表明了自己的指挥才能，做出了成绩，就会被提拔为排长，就可以向四位队长发布命令。真正最具指挥才能的玩家将会最终晋升为战地指挥官（OIC），向四个排发布号令。指挥官可以发布与任务有关的命令，例如战术空袭与精确打击。使用这些能力可以扭转战争的局面。为了更好地传达高层信息，凡是当上了小官的玩家都可以使用单独的通信频道，与其他指挥着们一起探讨战术。

PS3网络里程碑



各个队、排和连在战争中都有需要完成的特定高层目标，而这些目标是由 Zipper 预先设定好的。此外，战场上充满了次要目标，例如歼灭碉堡、炮台、地对空设施等。指挥者可以将这些次要任务指派给合适的人选。通过将任务简化成这两个层面，Zipper 希望能够吸引所有类型的玩家。"很多时候只有核心玩家才能让整个队伍活跃起来，" Bodewin 说，"我们希望新手也能够充分享受游戏乐趣，而老手能够更加尽兴。"

创造这样一个巨大的战争史诗并非易事，但 Zipper 相信他们能够带给玩家一个毫无拖慢的 256 人巨型网战游戏。其实自从 2008 年 11 月以来，该公司每个星期都会进行 256 人的内部测试，他们计划在游戏发售之前展开大型内测或公测。由于大批后起之秀的出现，"《海豹突击队》系列"已经没有当年的风光，但 Zipper 实力依旧，他们相信这次凝聚了他们全部心血的大作将成为 PS3 网络历史上的一座新里程碑！

◀ Zipper 计划为本作加入大量战队工具和强大的社区支持。



纵横贼道 网络厮杀!

UNCHARTED 2 Among Thieves

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

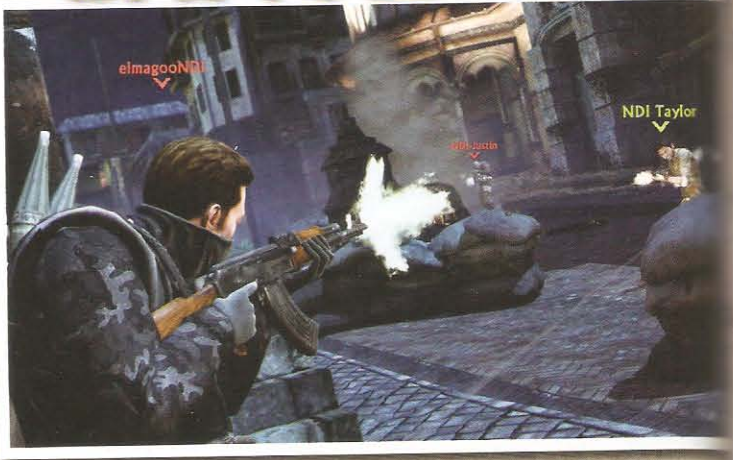
在PS3的年末独占大作阵容中，《未知海域2》应该是最值得关注的一款。前作发售时可说是当时画面最强的PS3游戏，而续作公布时，大幅进化的画面再度令人眼前一亮，神秘而美丽的世外桃源香格里拉也令人向往。《未知海域2》将会是证明PS3实力的超级大作，至少在目前为止的X360游戏中似乎还没有一款能达到它的画面水平。不过在这个网络时代里，一款游戏如果缺少了网络多人模式，就减少了一半的乐趣。这次顽皮狗工作室将弥补玩家对前作的遗憾，为《未知海域2》带来精彩的多人模式！

未知海域2 纵横贼道	Naughty Dog	动作冒险
PS3 Uncharted 2: Among Thieves		美版
2009年内发售	1～3人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

前作角色回归！

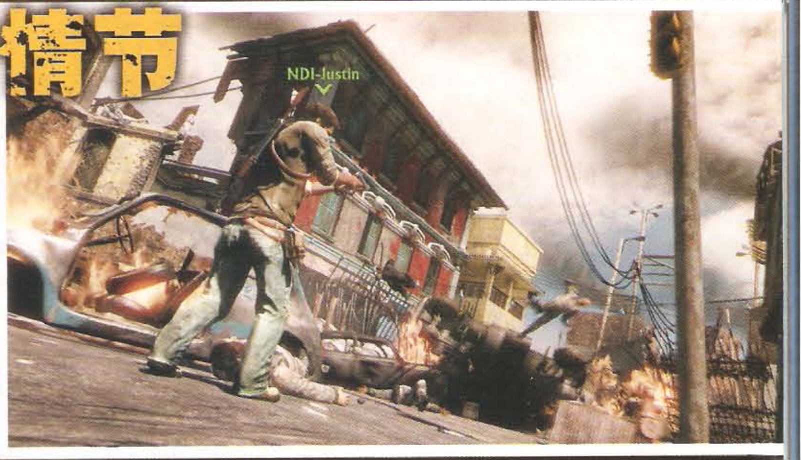
今年4月末，《未知海域2》的多人模式公布时，让所有玩家为之喝彩。顽皮狗表示，本作将会收录大量的多人模式，不过目前为止公布的只有其中的三种：协作模式、组队死亡竞赛以及“抢劫”模式（相当于夺旗模式）。

协作模式为三人合作，玩家分别扮演内森、克罗伊和苏利文，而对战型比赛是在两个5人小队间进行，一个是看起来有点像SWAT特警组的反派团队，还有一个是主角团队，除了协作模式的三人外，还有两人是艾琳娜和一个戴帽子的家伙，为了保持游戏的平衡性，这些角色在能力方面并无不同之处。此外，顽皮狗表示，在多人模式中加入艾琳娜和苏利文并不代表他们会在单人模式中回归，因为他们在多人模式中还是保持前作的形象装束。



▲多人模式中各角色的能力并无不同。

协作模式 演绎新情节



▲协作模式的战斗将会比单人模式更加火爆。

协作模式并非单人主线任务的多人版，不过大多仍是发生在单人模式已有的关卡中，只是场景构造会有一些细节上的变化。例如最早公布的协作关卡就是发生在之前公布的尼泊尔场景。任务一开始有一段简短的剧情画面，我们的主角们拿着一张破旧的寻宝图，德雷克指向某个位置，说那里就是我们该去的地方。紧接着进入游戏后，立刻就会迎来与大批敌人的遭遇战。

与时下的多数协作型游戏一样，如果有伙伴中枪倒地，你可以将其救活。当你受伤时，就会单膝跪地，头上会出现一个受伤的图标，在图标四周有一个红色计量条在逐渐消耗。队友要在该计量条耗光之前赶到受伤的同伴身边，按住三角键填充该计量条，使其重新站立起来。如果没人赶到他身边，他将倒地而死，20 秒钟之后在上一个检查点重生，然后跑回战场。如果所有人同时战死，整个任务从上一个检查点重新开始。



▲多人协作模式的开始部分也有剧情，但是在进入游戏之后三个主角之间就不会再有对话了。

协作模式自然讲究的是队友之间的亲密配合，不过队友之间也要比比看谁能拿到更高的分数。躲在掩体后等着敌人过来送死不再是金科玉律。协作模式不仅仅是像普通动作射击游戏一样只有开枪战斗，消灭了小巷子里的敌人之后，紧接着是与单人模式一样的攀爬跳跃，与单人模式不同的是，玩家要通力协作才能爬到目的地。例如让苏利文给德雷克垫脚，使其爬上灯柱，再经由灯柱跳到楼内，而与此同时敌人又冒了出来，苏利文与克罗伊与杀过来的一波又一波的敌人作战，而德雷克已经在他们的掩护下进入一间房间，他找到了一个书柜，敲开了一个窗户，从楼上朝敌人射击。几人携手进入下一个地区后，将会迎来一场 BOSS 战，对手是一个使用巨型链式机枪的巨汉。三人要紧贴在一起躲在掩体后，朝着巨汉以最快的速度开火。

组队死亡竞赛模式

组队死亡竞赛和抢劫模式中也都可以看到单人关卡的影子，但是这些关卡都是经过了大幅度的修改变更，以适应玩家之间对抗的需要。在这些对抗型多人模式中，攀爬能力依然会起到很大的作用，例如你可以爬到屋顶上居高临下地朝远处的对手射击，躲到隐蔽处还可以逐渐回复 HP。组队死亡竞赛是标准的 5 对 5 作战，作战能力与单人模式中相同，除了使用掩体和射击外，也可以偷偷靠近对方，抓准机会将其脖子扭断。在人物技能系统方面有点类似于《使命召唤 4》多人模式的 perk 系统，玩家可以逐步获得新能力，例如可以提高奔跑射击的精确度，让盲射的命中率提升等。每个人物提供了两个技能槽。游戏中也准备了金钱系统，不仅对应多人模式，而且也对应单人模式，不过顽皮狗目前并未透露详情。

多人模式的所有武器都是来自单人模式，除了与前作相比的新增武器外，本作中也出现了不少有助于玩家战斗的一些装备，例如煤气罐。你可以拖着煤气罐行走，虽然这样会减慢你的行走速度，但当前方出现一堆敌人时，你可以将煤气罐朝敌人投掷过去，然后对准煤气罐开枪，爆炸的威力足以消灭一圈敌人，而且也让人很有满足感。

▶多人模式的画面与单人模式一样令人赞叹！





◀ 在攀爬时将暴露在敌人的枪眼下，所以是非常危险的举动，一定要有队友提供火力掩护。

抢劫模式 财宝猎人之争



▲拎着这么重的金像，奔跑速度难免有所降低。

既然是以财宝猎人为背景的故事，自然离不开夺取宝藏的游戏模式。抢劫模式在保留死亡竞赛乐趣的基础上，增添了一些团队协作的元素。玩家的目标很直接：找到隐藏的宝藏（通常是一尊金像），将其带回基地即可获胜，与普通的夺旗模式没有什么两样。不过玩家要注意的是金像的重量不轻，拿着金像的时候移动速度会明显变慢，而且由于一只手拿着金像，因此只能使用普通的手枪。当情况危急时，你可以暂时将财宝扔在一边，再抽出重型武器作战。如果有队友在附近，将其传递给队友也是一个不错的选择。

文 晴天 美编 NINA

系列首款次世代正统续作 打造炼金调合全新巅峰



还在苦于 PS3 没有正统 RPG 的玩家有福啦，从 PS2 时代便开始从模拟经营类游戏转型的“《工作室》系列”日前已经确定家用机版的最新作将会登陆 PS3 平台，而且发售日距离各位读者拿到专辑时也还只剩下不到一个月的时间了。作为发售前的最终报道，以下我们将会从登场人物到游戏系统全方位地介绍官方已经公开的全部信息，以帮助更多的老玩家提前预习新作在各个方面的变化。当然你是从未接触过系列作品的新玩家也没关系，在充分了解游戏的系统后，相信实际玩到游戏时你也能更快上手，并逐渐体会到系列作品将各种 RPG 要素融会贯通的无穷魅力。



萝萝娜 ロロナ

性格开朗，希望成为糕点师傅的活泼少女。年少时因为自己父母的恶疾被艾斯翠德治好，所以为了报答她的恩情而主动要求在工房工作。由于从来对炼金术都不感兴趣，所以她平时也没有好好利用自己在艾斯翠德身边工作的机会趁机学习一些与炼金术有关的知识，以至于当她硬着头皮接下拯救工房的重任后，才开始到处想办法来快速提高自己的炼金术技艺。

声优：门胁舞以

年龄	14 岁
身高	148cm
血型	O 型
爱好	制作蛋糕

让我来守护工房吧

萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	Gust	角色扮演
PS3 ロロナのアトリエ~アーランドの炼金术士~		日版
2009年6月25日发售	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

Atelier Rorona アーランドの錬金術士

ロロナのアトリエ

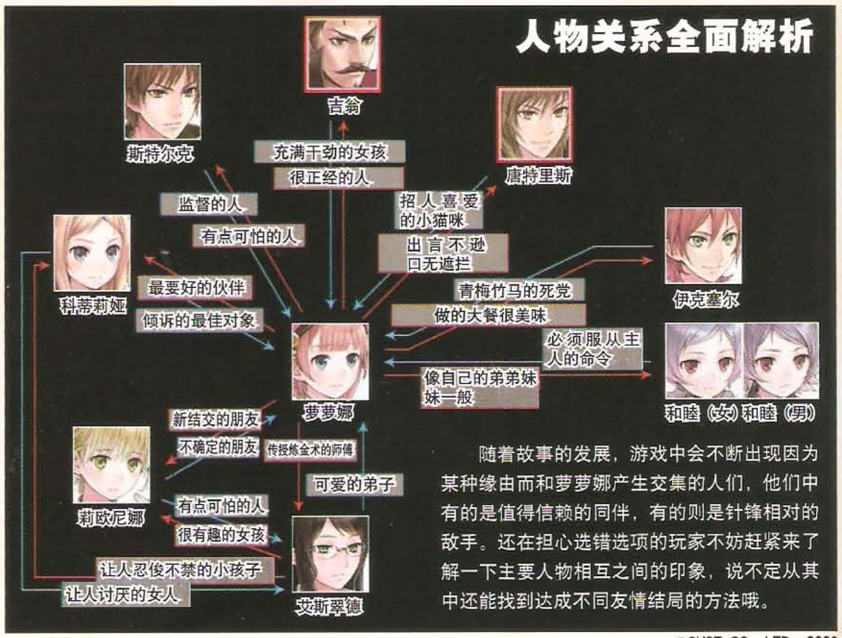
打破传统 回归平凡



和以往强调“英雄主义”的主旋律不同，这次官方对游戏剧情的宣传口号是“你是否已经厌倦了勇者拯救世界的故事?”，而细心的玩家只要结合新作的故事背景，应该就不难理解这句话的深层含义了。游戏的故事发生在位于大陆偏远地区的艾兰德王国，由于这里长期缺乏与他国之间的贸易活动，所以一直被大陆的其他人民认为是“最贫穷的地区”。不过让人没想到的是，虽然这里的居民都对平淡的生活并不反感，而且试图将这种安宁的生活持续下去，但随着考古学家在王国附近发现了被称为“机械”的古代遗迹后，所有的一切似乎都在一夜之间发生了变化。大量的冒险者们出于各种各样的目的开始慢慢向靠近遗迹的王国聚集，并以此为据点来开始实行遗迹的探索计划，王国原本冷清的街道也随着各种生活或冒险需求的增加，呈现出人声鼎沸的繁荣景象，各种制造业的技术更是得到了长足的进步，成为了足以载入王国史册的辉煌记忆。

我们的主人公萝萝娜正是生活在艾兰德王国的一间普通“炼金工房”中，而现在摆在她面前最紧迫的问题就是必须在 3 年的时间内让工房的生意走上正轨，以免其成为“王国经济增长计划”中的负面因素。究竟这个初出茅庐的炼金术士能否在规定的时间内证明自己的实力?究竟历史悠久的工房会不会因为经营不善而最终关门大吉?而在她不断努力的过程中又会发生怎样的趣事呢?一场与现实生活更加贴近的感人故事由此拉开了序幕……

人物关系全面解析



随着故事的发展，游戏中会不断出现因为某种缘由而和萝萝娜产生交集的人们，他们中有的是值得信赖的同伴，有的则是针锋相对的敌手。还在担心选错选项的玩家不妨赶紧来了解一下主要人物相互之间的印象，说不定从其中还能找到达成不同友情结局的方法哦。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

3D所营造出的美妙世界





▶当和睦用"主人"来称呼萝萝娜时的确吓了她一大跳。



▲很难得看到萝萝娜认真学习的样子，不过她应该是在研究制作糕点的书籍吧?

▶大家熟悉的炼金炉登场啦，好像还是很朴素的样子呢。

既然是系列第一款登陆次世代主机的作品，那么借助主机强大的机能而让游戏画面大幅提升显然也是意料之中的事情。PS3版和之前的系列作品相比最大的改变就是将村庄和迷宫，这些我们习以为常的冒险场景完全3D化，配合出色的卡通渲染技术，游戏中的每一个场景也更像是一副流动的画卷，让人不自觉地就会停下脚步欣赏周围的美丽风光。作为萝萝娜冒险的据点，艾兰德王国庞大的场景在游戏最开始就会让玩家感受到前所未有的震撼，而要想从村民处收集到有用的信息，看来是要颇费一番周折了。



▶王国的街道上会出现形形色色的居民，靠近他们还会听到他们互相交谈的声音哦。

主人，你似乎用错调合方法了……



和睦 ホム

声优：井上奈奈

声优：宫崎羽衣

某天被艾斯翠德带来工房辅助萝萝娜的双胞胎，虽然长相非常相似，不过从着装上我们还是很容易分辨出他们性别上的差异。拥有丰富炼金术知识的他们平时都沉默寡言且面无表情，只有当萝萝娜在进行调合时才会给出各种有用的建议，当然最让众人受不了的还是他们总喜欢以大人的口气说话，听久了总觉得很别扭。

年龄	不明
身高	142cm
血型	不明
爱好	无

不感兴趣的事情我可不会做



艾斯翠德 アストリッド

声优：田中敦子

年龄	26岁
身高	162cm
血型	AB型
爱好	捉弄弟子



▲艾斯翠德将工房交给对炼金术一窍不通的萝萝娜真的没问题吗?

虽然身为萝萝娜的师傅，不过却很喜欢捉弄她，所以这也不难解释为什么她在收到国王的"最后通牒"后，毫不在意地就将所有工作推给了萝萝娜。从工房开业以来一直被人们认为是"天才的炼金术士"而收到很多工作的邀请，但个性独来独往的她由于只接受自己感兴趣的工作，渐渐地也引起了大家的不满，从而导致工房的经营每况愈下。



▲虽然平时比较散漫，不过当萝萝娜遇到困难时，艾斯翠德还是会第一时间伸出援手。

让平凡的每一天不再平凡



◀调合物品根据成品的难度会经过不同的天数，如果不想错过某些特定的事件就要事先分配好调合的时间。





▲同伴有些时候也会拜托萝萝娜一些事情，只要在规定的时限内完成它们就能大幅度地提升好感度。

◀游戏中的课题任务是证明工房实力和销售业绩的主要手段，一旦接受就必须尽快完成，这样才有更多的空闲时间做其他更有意思的事情。

和游戏的故事背景相同，新作中并不会像传统的角色扮演游戏一样拥有一条固定的时间轴，而是会以"天"为单位来计算玩家的游戏时间。每天玩家可以接受村民的委托、探索迷宫或调合物品，而到了特定的季节或日子，王国中也会像现实生活中一样举办各种庆典或比赛，完成对应事件还会对游戏的结局产生各种各样的影响。以往作品中颇受好评的"友情事件"同样会在游戏中占有很大的比重，相信在全程配音的演出下，玩家一定能够更好地融入这个贴近你我生活的奇妙世界。

创造无限可能的调合系统





▼道具的分类即便是新玩家也能一目了然，而且从图中素材所标注的信息来看，游戏中的调合配方可能还会存在将“某类素材”作为调合素材的情况。

▲目前素材已知的变更点并不仅仅局限于“特性”，像“物品等级”、“劣化速度”等新增项目官方也还没有透露更进一步的信息。

作为系列作品的代名词，新作中的“调合系统”在保留原始规则的基础上主要在细节上进行了延伸，虽然在新玩家看来可能会觉得简单易懂，但要真正调合出让自己满意的成品，整体难度却比以往的作品都要高。游戏中目前已知的可调合物品在100种以上，而以往决定物品性能的“从属效果”现在被换成了名为“特性”的概念，即游戏中的所有素材只有统一的名称，但具体的“特性”会因为玩家采集地点或时间等多种因素而发生变化，进而直接影响最终成品所附带的“特性”。看来要想摸清游戏中所有素材的“特性”将会是所有老玩家即将面临的最大挑战，不过因此而衍生出的更多调合物品相信也会让更多拥有收集癖的玩家大呼过瘾。



▲科蒂莉娅和艾斯翠德经常一见面就会互相挖苦对方，这让夹在中间的萝萝娜十分为难。



这次我可不是来玩的哦！

科蒂莉娅 クーデリア

年龄	13岁
身高	139cm
血型	AB型
爱好	收集小玩意

声优：喜多村英梨

和萝萝娜从小玩到大的千金大小姐，由于一有空就会来工房找萝萝娜聊天，而让其无法专心工作，所以艾斯翠德有些时候也对她颇有微词。在日常的生活中，无论发生什么事情她总会试图在第一时间站出来帮助萝萝娜，不过却经常因为无法正确表达自己的想法而闹得众人不欢而散，这点让她自己也感到十分苦恼。



▶调合出来的成品都拥有“品质”的设定，这应该与装备和道具实际的使用性能有很大的关系。



我的钱包掉到哪里去了呢？

莉欧尼娜 リオネラ

年龄	16岁
身高	153cm
血型	A型
爱好	摆弄玩偶

声优：真堂圭

霍洛霍洛 声优：あきやまかおる

艾拉 声优：大垣理香

双手各拿一只小猫玩偶的杂耍艺人，由于个性害羞，尤其是害怕和陌生男子的对话，所以也让人对她从事这个职业而感到有些不可思议。她手中的两只小猫玩偶最大的特点就是都拥有自己的意识，所以经常会和莉欧尼娜进行交谈，其中左边咖啡色的小猫叫霍洛霍洛，口无遮拦的他经常会把莉欧尼娜弄哭，而作为姐姐的黄色小猫艾拉则经常因为这件事情而教训自己不争气的弟弟。



▲害羞的莉欧尼娜在战斗中反而比平时开朗很多，形影不离的两只小猫偶尔也会做出很多搞笑的动作。

获取丰富素材的采集区域



◀看到采集点千万不要高兴得太早，先确认周围的情况，以免在采集时被敌人偷袭才是最重要的。



▶在迷宫中探索时同样存在昼夜交替的设定，这次夜间的敌人还会像之前作品中的那样凶猛吗？



◀吃下“空气胶囊”就可以在水下行走，难道这里也有敌人在等待着我们？

在游戏中满足一定的条件后会开放新的采集区域，，其中除了分布于各个角落的采集点外，完全可见的敌人也是阻挠我们前进的最大障碍。而和以往作品的设定一样，迷宫中的采集点会在地图上用特别的图标来进行标识，以免玩家出现遗漏的情况，而某些需要特殊道具才能通过的地点，往往也是采集高级素材或触发特殊情节的必经之处。

见证友情的战斗系统





▲每个回合中参战的两名同伴有可能会同时出现“发动支援”的提示，究竟要先满足谁的要求也是玩家值得思考的问题。

从《玛娜学院》才开始出现的全新战斗系统相信很多老玩家都还记忆犹新，利用前后卫设定来发动各种攻击和支援技能也让战斗的策略性得到了飞跃性的提升。而在这次的新作中，制作小组同样在相同的概念中融入了全新的要素，虽然玩家不能再通过更换前后卫的方式来组织更有效的进攻与防守，但是只要在战斗中适时地按下画面提示的按键就能发动“支援系统”，让在场的同伴代替萝萝娜承受攻击，或追加新的特技给予敌人更大的伤害，使战斗的紧张感和策略性再次得到强化。

▲战斗中同伴无论是受到敌人的攻击还是对敌人造成伤害都会累积计量槽，当其人物状态栏后方出现“ASSIST ON”的字样时就能发动“支援系统”。



▲支援系统的实际效果和萝萝娜与同伴的好感度息息相关，如果平时不和大家搞好关系的话，后期的强敌有可能就会成为玩家遭遇的最大瓶颈。

唐特里斯 タントリス

能和你约会真是让我感到无比光荣



声优：近藤孝行

年龄	19 岁
身高	174cm
血型	B 型
兴趣	和美女共处

由于某种原因返回故乡的吟游诗人。因为弹得一手好琴，所以她经常用这招来掳获美女的芳心，不过却总是在对方希望进一步发展时消失得无影无踪，尽显“浪子”本色，直到遇见萝萝娜才决定在王国定居下来开始新的生活。表现轻浮的他其实对他人的内心有非常敏锐的洞察力，这或许也与他从不向人提起的过去有一定关系。



▲看到美女就开始搭讪的唐特里斯有些时候也会说出一些让人刮目相看的话。

吉翁 ジオ

我随时都做好准备迎接挑战



年龄	46 岁
身高	172cm
血型	B 型
兴趣	摔角

声优：大家明夫

独自隐居在王国附近山林的中年男子，平时喜欢拿野外的怪物磨练自己的剑术，所以不但腕力过人，超强的体力连二十出头的年轻人都不一定比得上。他的绅士打扮经常都会让人误会他的性格比较温和，但实际上他是一个非常固执的人，只要是自己认定的事情，即便旁人再怎么劝说，他都一定会按照自己的意愿去解决问题。

斯特尔克 ステルク

守护国家和人民是骑士的义务



隶属于艾兰德王国骑士团的新晋骑士，在接受国王的委托给炼金工房下达“最后通牒”后便开始监督萝萝娜的工作，并通过发布新课题的方式向国王随时汇报“生意振兴计划”的运作情况。平时不苟言笑的他有很强的上进心，为了履行自己作为骑士的义务经常刻苦地训练剑术，因此要想在他的眼皮底下干什么坏事，肯定会遭到最严厉的惩罚。

年龄	25 岁
身高	185cm
血型	A 型
兴趣	饲养鸽子

声优：小杉十郎太

伊克塞尔 イクセル

让我用自己的双眼发现珍贵的食材吧！





▶伊克塞尔在战斗中不但能够制作美味的料理使同伴得到回复，使用的巨型平底锅看起来攻击力也不低。

在食堂打零工的热血青年，同时也是萝萝娜青梅竹马的儿时玩伴。他最大的梦想是成为世界第一的厨师，所以经常会开发各种有趣的料理让萝萝娜等人试吃，并坚信“要抓住一个人的心，首先要抓住他的胃”的真理。当他得知萝萝娜等人准备外出寻找素材完成国王下达的任务时，便主动要求和众人同行，用自己的实际行动来确保萝萝娜的安全。

声优：立花慎之介

年龄	15 岁
身高	164cm
血型	A 型
兴趣	制作料理

用华丽的攻击击败对手



▲莉欧尼娜发动特殊攻击的效果非常华丽，难道这就是传说中的必杀技吗？



▲如果调合出带有“巨大化”特性的刺球，那么在战斗中会明显地看到刺球体积上的变化，攻击力应该不错吧？



◀ 和上面的图片进行对比就能发现，刺球在普通状态下也有多重攻击的设定，不知道这是什么“特性”所产生的效果呢？

要想更大的提升战斗效率，合理利用同伴的专有技能固然重要，但是根据目前制作人透露的信息来看，新作中的战斗将会更强调调合道具所发挥的作用。无论是攻击还是回复类的物品，玩家在平时调合时看来都要尽可能多地发现它们不同的“特性”，这样不但在战斗中使用的效果会出现明显的差异，实际的演出效果也会发生很大的变化，是不是非常有趣呢？

强强联手的又一全新力作

文 晴天 美编 木仙



TRINITY UNIVERSE トリニティ・ユニバース

三重宇宙	Idea Factory	角色扮演
PS3 トリニティ・ユニバース		日版
2009年8月发售	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

继《交叉利刃》开创了联合五大厂商开发PS3游戏的新纪元后，日前Idea Factory又公布了该社第二款联合制作的原创新作《三重宇宙》。这次我们的故事将会在浩瀚的宇宙中展开，不但所有的场景都正式进化为更具感染力的3D表现方式，分别参与的两大公司Gust和日本一也将会分别负责游戏一条主线的背景及人物设定工作，让游戏内容的充实程度达到了全新的高度。现在距离游戏发售还有2个多月的时间，如果你和晴天一样都关注本作的话，不妨赶紧来一起了解一下官方放出的第一波情报吧！

活灵活现的对话系统

作为本作的一大特色，被制作小组称为AAA的系统其实是Active Animation Adventure（动态动画对话）的缩写。根据每个单词各自的含义，我们可以将游戏的对话场景理解为融入动态效果和动画演出的全新形态，即在游戏的过场或剧情对话中，所有角色大到嘴部和眼睛的动作，小到静止时不经意地拨动头发或胸口起伏等现象都能完全展现在玩家的面前。而采用这个最新的技术后，不但人物与玩家产生了足够的互动，对于塑造角色形象也起到更微妙的作用，甚至连表现愤怒、惊讶等特殊图示也会让喜欢漫画的玩家倍感亲切。



▶一向蛮横的艾特娜这次加入宇宙的探索似乎另有目的，难道她又看上什么宝藏了？



▲"《魔界战记》"中的人气角色芙蓉也会以剧情关键人物的身分登场。



▲迷糊的炼金术士维奥拉这次又会弄出什么奇怪的发明呢？让我们拭目以待吧！

游戏的进行方式

因为这次的冒险场景是广阔的宇宙，所以玩家的主要任务就是调查漂浮在其中的各种不明物体，进而触发各种事件来推动情节的发展。除了我们司空见惯的星球外，在这个假想的宇宙中还有可能出现诸如寿司、蛋糕等超出常理的神奇物品，所以对于玩惯了传统游戏的玩家来说，经常也会因为这些恶搞的设定而对探索与收集产生更大的兴趣。



宇宙概念图

破坏迷宫的重力场是我们的最终目的

根据游戏的背景设定，实际上我们的主人公更像是在宇宙中四处游荡的"宇宙巡警（大盗）"，而在调查某些特殊的漂浮物时会切换到迷宫的场景，之后玩家就需要通过破坏这里的"重力场"来达到将其从宇宙中清除的目的。不过这还不算完，因为一旦玩家破坏成功，游戏就会进入特殊的倒计时阶段，如果不在规定的时间内顺利地逃出迷宫，我们的主角就只能和同伴继续在迷宫中和未知的敌人进行战斗，并等待外星人的救援，运气不好的话，甚至还会导致GAME OVER的结果。



▶迷宫的探索是在3D场景中进行，但还不确定是否拥有解谜的成分，不过至少从目前公开的这张场景图中，我们就已经可以看到角色那有些夸张的HP设定……

收集癖玩家醒目

虽然要限时逃离迷宫会让游戏的气氛显得比较紧张，不过对于热衷于收集的玩家来说，这个时候也会更容易找到稀有的道具，所以只要事先规划好行动的路线，要经验和道具双丰收也并不是一件很困难的事情。在收集到的稀有道具中除了能力出众的装备外，其中有大部分都是用于合成的素材，而在女神路线中玩家可以借此制作出新的装备，魔王路线则是召唤出持有能力提升效果道具的怪物。

华丽的战斗系统公开

在迷宫中遭遇敌人后会进入战斗，此时玩家需要交替在“攻击”和“防御”回合中执行不同的指令来达到快速消灭敌人的目的，所以整体感觉比较类似大家熟悉的“《魔塔大陆》系列”。“攻击回合”中，玩家需要在限定的时间内消费 AP 来使用“连击”、“重击”、“魔法”等技能，技能的攻击力越强，所能支配的时间也会随之减少，因此事先计算好技能的发动顺序也显得相当重要。另外在进攻的过程中玩家还可以随时切换到其他同伴施展他们各自的技能，要想组合出更多华丽的合体攻击，多在战斗中磨练肯定是少不了的啦。



时间限制

消费AP

简单的战斗操作

和《交叉利刃》一样，本作中发动所有的技能都可以通过一个对应的按键来完成，所以对于任何玩家来说几乎都没有上手的难度，只要在战斗中享受思考的乐趣就可以了。

正统的奇幻篇章



炼金术师 维奥拉

个性开朗但有点迷糊的炼金术士，在宇宙魔界中通过炼金术制造出各种各样的物品出售给前来冒险的人们。据说她现在正在研究如何制作出全宇宙最好吃的胡萝卜料理，这难道与提高她的炼金术技艺有关系吗？



女武神 莉洁丽雅

守护银河治安，隶属于女神组织的少女。性格活泼，并有着不服输的干劲，属于“心动不如行动”的执行派。为了找出漂流物宇宙魔界的原因，她来不及等待女神组织的命令就开始了属于自己的冒险。

女神路线剧情

故事的主人公是在数百年间，从未停止惩戒宇宙恶徒的女神莉洁丽雅，而之所以她会来到不断出现奇异事物的宇宙，也是因为她在女神组织还没有正式下达指令的情况下，便凭借自己的一腔热血独自行动的结果。以“将宇宙中所有恶徒引回正道”为准则展开冒险的她，在调查漂浮物的过程中结识了维奥拉和芙蓉等人，并由此编织出了一段充满爱与正义的故事。

女神×GUST

可以成为同伴的角色

既然是三大厂商联合的大制作，它们各自代表作品中的人气角色自然也是吸引老玩家的一大法宝。而和以往不同的是，这次他们不再只是作为串联剧情的关键人物活跃在游戏的舞台上，而是可以实际加入玩家的队伍进行战斗的强力同伴。

逗趣搞怪的冒险活剧



魔王路线剧情

故事的主人公是出生于守护宇宙魔界一族的彼方，按照族人最初的想法，他本来应该将生命化成结晶成为“大魔玉”来守护魔界不受漂浮物的侵袭，不过却因为执行仪式时发生了意外而变成为“犬魔王”。因祸得福而重获自由的彼方毅然接受了清除所有漂浮物的使命而开始自己的冒险，而与他同行的正是宇宙中的美少女海盗艾特娜。



美少女海盗 艾特娜

美丽的宇宙海盗船船长，把抢夺财物和甜点当成人生最具意义的两件事情。在为自己冠上“银河美少女海盗”的名号后便开始频繁地在宇宙魔界中活动，不过她真正的目的至今也没有人知道。

妖狐 椿

照顾彼方的美丽狐妖，幻化为人形后虽然一直想像日本传统女性一样作出得体的言行举止，但本性粗野的她目前还很难做到这一点，甚至还拥有不为人知的野心。

暗黑勇者 鲁奇伍斯

身为人类，却因为执念于抢下魔王宝座而堕落的勇者。最让人印象深刻的就是他头上那撮无论发生什么情况都依然坚挺的头发。

可怜的杂役 普利尼

被艾特娜雇佣的可怜家仆，不但经常被呼来唤去，在与敌人战斗时还必须充当海盗船大炮射出的炮弹。

无敌小魔女 芙蓉

为了创造充满爱的银河，而驰骋于宇宙间的小魔女，目前正追踪着横行无忌的海盗。

幽灵亭的大美人 帕梅拉

在宇宙魔界经营旅馆的女子，经常会故意说出“我好恨啊～”这样的话语来捉弄接近她的人。



魔王 彼方

为了防止漂浮物而举行仪式，不过却意外变成“犬魔王”的苦命男子（准确来说是“玉”字的那一点跑到了“大”字上面）。热爱冒险的他并非像传说中的魔王一样让人厌恶，相反地会在同伴遇到困难时鼎力相助，而且每当听说宇宙中又出现新的漂浮物时，他都会立即赶往相应的地点一探究竟。

魔王×日本一

制作人植田知弘的独家感言

本作是一款由 Idea Factory、Gust 与日本一三家公司密切合作，并正在精心开发的原创作品。主线剧情上为大家准备了丰富的内容，而这次除了将帕梅拉、芙蓉等人气角色在游戏中的地位提升，并对剧情发生深远的影响外，设计得既开朗又活泼的角色一定也会让很多玩家喜欢，对本作投来更多关注的目光。最后要提醒大家的是千万不能错过这次新加入的“动态动画对话系统”，透过它会让游戏中的角色更加活灵活现，各种精心设计的小动作也一定会让你找到很多共鸣点，将更多的感情投入到游戏中去。

AQUANAUT'S HOLIDAY

堡礁秘辛

文 纱迦　美编 anubis

堡礁秘辛 海洋假期	SCE	动作冒险
PS3	堡礁秘辛 AQUANAUT'S HOLIDAY	中国香港版
	2008年11月　1人	售价不明
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

本作是2009年之前少有的对应奖杯的日式游戏，而且难度不算太高，大概20多小时就能圆满。不过话虽如此，找不到方法的话，还是很要人命的。本文会为你揭示一些非常实用的内容，相信对于志在白金的朋友们来说还是很有帮助的。说到这里，不得不对中文版的专业度大加赞赏，每条鱼都有详细的介绍，内容就不说了，光是那多如牛毛的鱼字旁的汉字，就足以把你唬得一愣一愣的了。即使不为了奖杯，本作也是有必要玩一下的。

对歌全攻略

老实说，和歌咏鱼对歌是一件极其无聊的事情。游戏中有20条歌咏鱼，每条鱼能够对歌20次，总共需要对400次。大概不到200次就足以拿到所需要的米姆了，剩下的全部是因为奖杯而浪费时间。这400次对歌还是很难度的，不过有了本文就不再是问题。但在开始列表之前，有几个注意事项还要说明一下：

1. 歌咏鱼的位置是固定不变的。每次对歌结束后（无论成功与失败），歌咏鱼就会消失，玩家必须离开此地一段距离，它才会再次出现。利用这个设定，我们可以活用浮标来快速找到歌咏鱼的位置。只要在两条歌咏鱼的位置设好浮标，在两个浮标间切换移动，就可以令歌咏鱼无处藏身。也就是说对歌的话，两两进行会方便得多，如果是同一片海域间的两条歌咏鱼就更方便了，因为读盘时间会缩短不少。

2. 每和歌咏鱼成功对歌一次，就能令歌咏鱼等级提升一级，最高20级，到达20级时就能拿到对应的奖杯了。每次对歌分为3～4个阶段，玩家需要根据歌咏鱼的顺序来按键。其中最后一个阶段必定是之前阶段的总和，例如第1阶段为人人鱼，第2阶段为月月人，第3阶段为最后一个阶段时就必定是人人鱼月月人。因为有这个设定，所以我们不会列出最后一个阶段的按键方法，但需要注意的是有例外的情况。这种情况我们会特别注明。用括号表示的指令代表这是对歌的最后阶段，但并非前面的总和。

3. 为方便起见，下文中以1代表L1（人），2代表L2（鱼），3代表R1（太阳），4代表R2（月亮）。

甲尻鱼（寂静海 南部）

等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	43	44	
Lv.02	43	443	
Lv.03	44	3344	
Lv.04	4433	433	(4433443)
Lv.05	4433	4433	
Lv.06	4433	443344	
Lv.07	4433	4433	4433
Lv.08	4433	4433	444333
Lv.09	4433	4433	44433344
Lv.10	44334433	444333	44433
Lv.11	43	431	
Lv.12	4343	41	
Lv.13	4343	4441	
Lv.14	434344	4341	
Lv.15	4343444	434331	
Lv.16	4343444	43433431	
Lv.17	4343444	4341	43434341
Lv.18	4343444	43431	434343341
Lv.19	43434444	434331	43433434341
Lv.20	43434444	43433331	43433434341

扬帆蝴蝶鱼（寂静海 北部）

等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	33	11	
Lv.02	33	131	
Lv.03	3311	31	
Lv.04	3311	331	
Lv.05	3311	3311	
Lv.06	3311	331133	
Lv.07	3311	3311	3311
Lv.08	3311	3311	333111
Lv.09	33113311	333111	331
Lv.10	33113311	333111	33111
Lv.11	1113	1141	
Lv.12	1113	11141	
Lv.13	1113111	431	
Lv.14	11131114	111	
Lv.15	11131114	1331	
Lv.16	11131114	13431	
Lv.17	11131114	1133141	
Lv.18	11131114333	434111	
Lv.19	11131114333	43443131	
Lv.20	11131114333	43343411331	

克氏海葵鱼（小丑鱼）（曲调海 南部）

等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	22	112	
Lv.02	22	1122	
Lv.03	2211	212	
Lv.04	2211	2212	
Lv.05	2211	22212	
Lv.06	2211	221122	
Lv.07	22112211	2212	
Lv.08	22112211	222112	
Lv.09	22112211	22211122	
Lv.10	22112211	222111	22112
Lv.11	1343	131	
Lv.12	11343	131	
Lv.13	11343	1341	
Lv.14	11343	13431	
Lv.15	11343	134341	
Lv.16	11343134	43431	
Lv.17	11343134	4312131	
Lv.18	1134313433	4312131	
Lv.19	1134313433	443312131	
Lv.20	1134313433	44331122131	

大海马（克氏海马）（曲调海 中部）

等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	42	442	
Lv.02	4422	44	
Lv.03	4422	442	
Lv.04	4422	4422	
Lv.05	4422	44242	
Lv.06	4422	442242	
Lv.07	44224422	4422	
Lv.08	44224422	444222	
Lv.09	44224422	444222442	
Lv.10	44224422	444222	44222
Lv.11	4242444	424222	
Lv.12	4242444	4242242	
Lv.13	4242444	42422242	
Lv.14	42424444	42422242	
Lv.15	42424444	424233132	
Lv.16	42424444	4221223332	
Lv.17	42424444	42212233132	
Lv.18	4224224444	42212233132	
Lv.19	42212244214	42212233132	
Lv.20	42213221	422121444	422123222

斜带吻棘鲀（曲调海 北部）

等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	1133	11	
Lv.02	1131	331	
Lv.03	11313	3441	
Lv.04	1131333	3341	
Lv.05	1131333	3343441	
Lv.06	1131333	3343444	111
Lv.07	1131333	3343444	113431
Lv.08	1131333	3343444	113133431
Lv.09	11313333343444	11313343	4431
Lv.10	11313333343444	11313343	4434311
Lv.11	11343	111	
Lv.12	11343	11341	
Lv.13	11343	1111341	
Lv.14	1134311343	1121	
Lv.15	1134311343	111121	
Lv.16	11343111343	1121341	
Lv.17	11343111343	112134341	
Lv.18	11343111343	11213434321	
Lv.19	11343111343	1121343	444221
Lv.20	11343111343	1121343	44422111

绿海龟（托拿的秘密住处）

等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	344	411	
Lv.02	3443	431	
Lv.03	34434	1341	
Lv.04	3444134	34441	
Lv.05	3444134	3444131	
Lv.06	3444134	344413431	
Lv.07	3444134	34441313	44441
Lv.08	3444134	3444131	344133431
Lv.09	34441343444131	34441333	43431
Lv.10	34441343444131	34441333	4343131
Lv.11	3444	1331	
Lv.12	3444133	441	
Lv.13	3444134	34441	
Lv.14	3444134	3444131	
Lv.15	3444134	344413441	
Lv.16	3444134	34441313441	
Lv.17	3444134	34441313	44441
Lv.18	3444134	3444131	3444133441
Lv.19	3444134	3444131	344413334341
Lv.20	34441343444131	34441333	4343131

条纹盖刺鱼（低语海 南部）

等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	4444	3333	
Lv.02	44443333	11111	
Lv.03	44443333	1111222	
Lv.04	44443333	111122221	
Lv.05	44443333	1111222	4331
Lv.06	44443333	11112222	44331
Lv.07	44443333	11112222	4433111
Lv.08	44443333	11112222	443311221
Lv.09	44443333	11112222	44331122431
Lv.10	4444333311112222	44331122	4312431
Lv.11	11132221	33341	
Lv.12	11132221	3334111	
Lv.13	11132221	333411131	
Lv.14	11132221	33341113131	
Lv.15	11132221	3334111313211	
Lv.16	1113222133341113	1321341	
Lv.17	1113222133341113	132134131	
Lv.18	1113222133341113	13213413431	
Lv.19	1113222133341113	13213413	41321
Lv.20	1113222133341113	13213413	4132131

拟刺尾鲷（低语海 北部）			
等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	3344	2111	
Lv.02	334431	211	
Lv.03	334431	2131	
Lv.04	334431	213431	
Lv.05	3344312134	2311	
Lv.06	3344312134	2314331	
Lv.07	3344312134	2314	3344341
Lv.08	3344312134	2314	3344312111
Lv.09	3344312134	2314	3344312113141
Lv.10	33443121342314	3344312132	14321
Lv.11	3344223	1421	
Lv.12	33344223	11231	
Lv.13	3334122233	11241	
Lv.14	3334122233	1134211	
Lv.15	3334122233	111234131	
Lv.16	33341222331234	23142331	(3334122233123423142341)
Lv.17	3334122233112344	231422341	
Lv.18	33341222331121343	22331142341	
Lv.19	33341222331121343	22233114321421	
Lv.20	33341222331121343	2223311432	1121341

曲纹唇鱼（大地的肚脐）			
等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	4343	1341	
Lv.02	4343	13431	
Lv.03	4343	134341	
Lv.04	4343134	3121	
Lv.05	4343134	313121	
Lv.06	4343134	313121321	
Lv.07	4343134	3131213	22131
Lv.08	4343134	3131213	21342331
Lv.09	4343134	3131213	22113342331
Lv.10	43431343131213	222111334	22331
Lv.11	3443	12431	
Lv.12	3443	124431	
Lv.13	3443	12443131	
Lv.14	344312443	134231	
Lv.15	344312443	134121131	
Lv.16	344312443	13412	21342131
Lv.17	344312443	13412	2134312131
Lv.18	34431244313412	22134312131	
Lv.19	34431244313412	22134312	13131
Lv.20	34431244313412	2213134312	113131

角镰鱼（启示海 东部）			
等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	111	2221	
Lv.02	111	22221	
Lv.03	111	222121	
Lv.04	111222	1221	
Lv.05	111222	122121	
Lv.06	111222122	112211	
Lv.07	111222122	111222211	
Lv.08	111222122	111222	122121
Lv.09	111222122	111222211	222221
Lv.10	111222122	111222211	222222211
Lv.11	131444	211	
Lv.12	131444	2111	
Lv.13	131444	22131	
Lv.14	131444	212331	
Lv.15	131444213	13211	
Lv.16	1314442123	134211	
Lv.17	1314442123	11343211	
Lv.18	131444212333	11343211	
Lv.19	131444212333	1113443211	
Lv.20	131444212333	111344432111	

线鲉（美国鬼王）（阿特拉斯石柱）			
等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	1113	431	
Lv.02	1113	4431	
Lv.03	1113	444311	
Lv.04	11134443	43431	
Lv.05	11134443434	34111	
Lv.06	11134443434	33344431	
Lv.07	11134443434	33344431221	
Lv.08	11134443434	3334443121	4411
Lv.09	11134443434	3334443121	4433121
Lv.10	11134443434	3334443121	4443443121
Lv.11	4434443	431	
Lv.12	4434443	4331	
Lv.13	4434443	44331	
Lv.14	4434443	4433131	
Lv.15	4434443	44334	4331
Lv.16	4434443	44334	4434121
Lv.17	4434443	44334	4434443121
Lv.18	443444344334	4434443	122131
Lv.19	443444344334	44344431221	21311
Lv.20	443444344334	44344431221	21314321

疏刺角鲮鳙（祈祷海 神殿内部）			
等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	22313	432	
Lv.02	22313	4312	
Lv.03	22313	43132	
Lv.04	22313	431132	
Lv.05	22313431	22112	
Lv.06	22313431	2221232	
Lv.07	2231343113	2221232	
Lv.08	2231343113	22123132	(2231343113221213132)
Lv.09	2231343113	2212313	22312
Lv.10	2231343113	22212313	222312
Lv.11	22123	1312	
Lv.12	22123	13132	
Lv.13	22123	131312	
Lv.14	22123134	3132	
Lv.15	221231134	31212	
Lv.16	221231134	3123332	
Lv.17	22123113434	3123332	
Lv.18	22123113434	3122121332	
Lv.19	22123113434	3122123	1443312
Lv.20	22123113434	312212314	4313132

腔棘鱼（祈祷海 神殿内部）			
等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	2222212	3332	
Lv.02	2222212	13132	
Lv.03	2222212	132232	
Lv.04	2222212	13223332	
Lv.05	222221213223	3332	
Lv.06	222221213223	12312332	
Lv.07	222221213223	112312332	
Lv.08	222221213223	1123312332	
Lv.09	222221213223	11233123432	
Lv.10	222221213223	112331234332	
Lv.11	111222	3331132	
Lv.12	111222	3331132112	
Lv.13	1112223331131	22112	
Lv.14	1112223331121	3311212	(11122233311213313212)
Lv.15	1112223331121	331131212	(1112223331121331131222)
Lv.16	1112223331121	33113122112	
Lv.17	1112223331121	33333434333	2112
Lv.18	1112223331121	33333434333	2212333132
Lv.19	111222333112133333434333	2212333132	221133332
Lv.20	111222333112133333434333	2212333132	2211213333332

翻车鲀（翻车鱼）（缤城遗迹）			
等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	333	3131	
Lv.02	33331	311	
Lv.03	33331	3134	
Lv.04	33331	33314	
Lv.05	3333131	33314	
Lv.06	3333131	3331441	
Lv.07	3333131	33314	4431
Lv.08	3333131	33314	4443131
Lv.09	3333131	33314	4444343111
Lv.10	333313133314	4444343	11131
Lv.11	221313	222	
Lv.12	221313	2212	
Lv.13	221313	22212	
Lv.14	221313	2222132	
Lv.15	221313	222213332	
Lv.16	221313	2222133313	2232
Lv.17	221313	2222133313	2313222
Lv.18	221313	2222133313	223113222
Lv.19	221313	2222133313	223113222232
Lv.20	2213132222133313	223113	222231312

六班二齿鲀（刺河鲀）（冒险门）			
等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	1313	221	
Lv.02	1313	2134	
Lv.03	1313	22134	
Lv.04	1313221	3431	
Lv.05	1313221	343411	
Lv.06	1313221	34342221	
Lv.07	1313221	34343	213411
Lv.08	1313221	34343	213433341
Lv.09	131322134343	2211334	33341
Lv.10	131322134343	2211334	33342141
Lv.11	2212	34121	
Lv.12	22123412	111	
Lv.13	22123412	11331	
Lv.14	22123412	1133121	
Lv.15	2212341213	313411	
Lv.16	22123412113	3134111	
Lv.17	22123412113	312343111	
Lv.18	22123412113	31234311441	
Lv.19	22123412113	312343111	3124111
Lv.20	22123412113	312343111	312342111

宽咽鱼（祈祷海 神殿内部）			
等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	21212	1332	
Lv.02	21212	13132	
Lv.03	21212	131332	
Lv.04	21212212	131332	
Lv.05	21212212	131311312	
Lv.06	21212212	13131131	3432
Lv.07	21212212	13131131	3434312
Lv.08	21212212	13131131	3434334332
Lv.09	2121221213131131	34343343	23232
Lv.10	2121221213131131	34343343	23232212
Lv.11	342423	3422	
Lv.12	342423	34222	
Lv.13	342423	342242	
Lv.14	342423	34222442	
Lv.15	342423	34222	441442
Lv.16	342423	34222	441442332
Lv.17	34242334222	441442	332442
Lv.18	34242334222	441442	332224442
Lv.19	34242334222	441442332224	212432
Lv.20	34242334222	441442332224	212423242

天体攻略

通关后可以在坦加若阿山附近找到不可思议的天体，不过要想令天体出现，必须满足一些条件，简单地说就是要顺序经过一些地方，玩家只要在这些地点设好NaSU进行传送即可。目前天体的正确出现方法还是不甚明朗，但大致位置没有问题，玩家如果一次未能成功请稍微移动一下NaSU再来。注意天体一次只会出现一个，玩家应仔细搜索附近的海域，另外当天体出现时坦加若阿山附近的按照规律出现的生物会消失。

天体	路线
月球	歌咏岩（月亮）→坦加若阿山
金星	声纳浮标12→阿特拉斯石柱→冒险门→坦加若阿山
火星	声纳浮标6→诱惑海，再从山崖上移动至阿特拉斯石柱→冒险门→坦加若阿山
木星	声纳浮标33→坦加若阿山
土星	声纳浮标22→坦加若阿山
UFO	从声纳浮标35的东南方游到启示海，再游到坦加若阿山



鬼蝠xx（祈祷海 东部）			
等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	11134	3341	
Lv.02	11134	333441	
Lv.03	11134343	11121	
Lv.04	11134343	11121431	
Lv.05	11134343	11121	44431
Lv.06	11134343	11121434	14131
Lv.07	11134343	11121434	14134341
Lv.08	11134343	11121434	14134343141
Lv.09	1113434311121434	14134343	12141
Lv.10	1113434311121434	14134343	14121431
Lv.11	343411	23341	
Lv.12	343411221	3411	
Lv.13	343411221	343411	
Lv.14	343411221	343422141	
Lv.15	34341121	34342211	34341
Lv.16	34341121	34342211	34341141
Lv.17	343411221	343422131	343411341
Lv.18	343411221	343422131	343411343411
Lv.19	343411221343422131	34341134	3434221
Lv.20	343411221343422131	343411314	343422141

瓶鼻海豚（祈祷海 西部）			
等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	3212	3312	
Lv.02	3212	33212	
Lv.03	3212	332142	
Lv.04	321233212	142	
Lv.05	321233212	4212332	
Lv.06	321233212	421233212	
Lv.07	321233212	42123321232	
Lv.08	321233212	421233213	2212
Lv.09	321233212	421233212	3112132
Lv.10	321233212	421233212	3112331132
Lv.11	4331	443341	
Lv.12	4331	4433341	
Lv.13	43314433	1131	
Lv.14	43314433	31232	
Lv.15	43314433	3112332	
Lv.16	43314433	3112331132	
Lv.17	43314433	3112331132212	
Lv.18	43314433	31123311	43314341
Lv.19	43314433	31123311	4331443341
Lv.20	43314433	31123311	4331443341121

鹦鹉螺（启示海 西部）			
等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	1331	3121	
Lv.02	1331	33121	
Lv.03	1331	312131	
Lv.04	1331	3121341	
Lv.05	1331	31213431	
Lv.06	1331	3121343431	
Lv.07	1331	312134	342131
Lv.08	1331	31213134	342131
Lv.09	1331	31213134	34412131
Lv.10	1331	31213134	34412131431
Lv.11	121314	3131	
Lv.12	121314	31341	
Lv.13	121314	313141	
Lv.14	121314	3131341	
Lv.15	1213143131	43441	
Lv.16	121314313121	43441	
Lv.17	121314313121	43443411	
Lv.18	121314313121	434431	44221
Lv.19	121314313121	434431	44221341
Lv.20	121314313121	4344314422	1313141

黑蝴蝶鱼（诱惑海）			
等级	阶段1	阶段2	阶段3
Lv.01	2121	212	
Lv.02	2121	22132	
Lv.03	2121	221132	
Lv.04	2121	2212132	
Lv.05	212122121	13132	
Lv.06	212122121	13131132	
Lv.07	212122121	13131131332	
Lv.08	212122121	1313313322112	
Lv.09	212122121	131311313	22211312
Lv.10	212122121	131311313	22211222332
Lv.11	2121	2132	
Lv.12	2121	2133132	
Lv.13	21212133	131312	
Lv.14	21212133	131331332	
Lv.15	21212133	131313431332	
Lv.16	21212133	13131344	21343132
Lv.17	21212133	13131344	21313443132
Lv.18	21212133	13131344	213134431313 2
Lv.19	212121331313 1344	213134431313	2112
Lv.20	2121213313131344	213134431313	2121332

生物出现规律

因为篇幅的关系，我们不能放出全海洋生物的所在位置。不过一般说来通关的时候都能够找到 80% 的鱼，真正难的鱼并不多。如果各位对于哪条鱼有疑问的话，不妨发邮件到 question@ucg.com.cn，我们一定尽力帮助大家搞定全图鉴。

不过在这里我们还是要将本作的生物出现规律介绍给大家。本作的生物可以分为两种，一种是必定出现的，也就是说任何时候下海都能看到，只不过对位置有要求；另一种是随机出现的，这种随机出现的生物会按照生物出现规律决定何时出现。

生物出现规律共有 8 种，这里记为 A、B、C、D、E、F、G、H。每一种规律下，在特定海域会出现不同的特定生物。规律切换的方法非常简单——返回基地，返回基地后重新下水，生物出现规律就会自动按 A、B、C、D、E、F、G、H 的顺序递进，H 之后又变回 A。除此之外，玩家在水下的任何举动都不会导致生物出现规律发生变化。保存记录后关机再开，生物出现规律依然会保留。

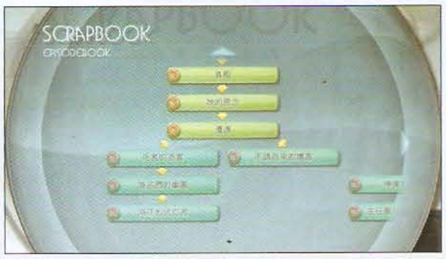
不过会有一些情况对生物出现规律造成影响。天体出现时会导致启示海原本按照生物出现规律出现的生物消失，另外部分事件进行中也会对其造成影响，因此建议全海洋生物图鉴补完计划在通关后进行。

如何才能判断当前处于哪一种生物出现规律呢？方法是查看某处海域内最具代表性的生物是否出现。具体请参见下表。注意有时候需要结合好几个海域才能做出准确判断。

	A	B	C	D	E	F	G	H
寂静海	通常	通常	通常	通常	通常	通常	各种鲨鱼	棘冠海星（大量出现）
曲调海	食人鲛、赤蠵龟（红海龟）	小旗鱼、脊美鲸	浅海狐鲛、灰鲸	赤蠵龟（红海龟）、巴拉金梭鱼	赤蠵龟（红海龟）、脊美鲸	食人鲛、灰鲸	食人鲛、脊美鲸	食人鲛、脊美鲸
诱惑海	太平洋短吻海豚	白腰鼠海豚	白腰鼠海豚	太平洋短吻海豚	太平洋短吻海豚	巴布亚硝水母（大量出现）	白腰鼠海豚	太平洋短吻海豚
冒险门	东方蓝鳍鲔（黑鲔）	小须鲸	小须鲸	东方蓝鳍鲔（黑鲔）	浅海狐鲛、长鳍鲔	座头鲸	鲸鲨	雨伞旗鱼
启示海	抹香鲸、大王鱿鱼	各种鲔鱼、翻车鲀（翻车鱼）	瑞氏海豚	虎鲸	抹香鲸、大王鱿鱼	白鲸	各种鲔鱼、大口鲛	皇带鱼
低语海	黑皮旗鱼、月鱼	长吻帆蜥鱼	黑皮旗鱼、翻车鲀（翻车鱼）	立翅旗鱼	立翅旗鱼、海月水母（大量出现）	雨伞旗鱼	红肉丫环鲛	瑞氏海豚
祈祷海	皇带鱼	座头鲸	鲸鲨	各种旗鱼	虎鲸	鬼蝠魟（大量出现）	巨齿鲨	瓶鼻海豚

全支线任务发生条件

救赎的歌声	在曲调海发现脊美鲸后
小岛的大总统	找到5个孤独的石像后，靠近曲调海的巨石阵
神像的根源	通关后在祈祷海找到渥布克神像
主任彻底保密的愉悦	通关后前往托拿的秘密住处
死者的酒宴	通关后在沉船找到骨骸
不请自来的娇客	通关后下水即可
海盗们的乐园	死者的酒宴完成后，靠近双子山
海底的逃亡者	发掘物31～34找齐后，在低语海中央的深海底找到朝圣者的望远镜



米姆树



当玩家把米姆插槽全部完成后，来到希娜的后院会发现米姆树苗，玩家要用米姆来令其成长。每次使用米姆后，都要经过一段时间后树苗才会成长，之后就能再次使用米姆。一棵树完全成长之后，就会出现新的树苗，一共有十棵树等着玩家去栽培。

完成十棵米姆树除了能解除对应的奖杯之外，过一阵子再来可以捡到海盗古地图的最后一片，其位置指示是人鱼三窟。此时来到人鱼三窟，原本被堵住的一个洞口会打开，里面是一个奇异的世界，玩家将能够在此听到……

奖杯列表

这里列出的是经过简化后的奖杯列表，本作全奖杯的难点在于全生物图鉴收集，外加烦到极点的对歌。如果一切顺利的话，20 个小时能够搞定，不过要是有某条小鱼把你卡住的话就很难说了。如果各位有什么疑问，欢迎来信询问哦！

获得所有的金银铜杯	白金
海洋图鉴的完成率100%	金
对歌游戏全部完成	金
全剧情完成	银
比尔的遗言全部解除	银
小型生物图鉴完成	银
中型生物图鉴完成	银
大型生物图鉴完成	银
发掘物图鉴完成	银
米姆插槽全部完成	银
米姆树全部长成	银
发现曲调海	铜

发现托拿的秘密住处	铜
发现诱惑海	铜
发现阿特拉斯石柱	铜
发现冒险门	铜
发现启示海	铜
发现希娜的后院	铜
发现低语海	铜
发现祈祷海	铜
发现神殿	铜
发现大地的肚脐	铜
启动全部声纳浮标	铜
20种鱼的对歌游戏完成	铜×20

功夫滑稽！玩偶搞笑！游戏免费！奖杯有趣！

奖杯攻略

《功夫玩偶》是继《多罗电视台》之后又一款免费的PSN游戏，虽说不是完全免费，但5月15日至21日在美服限时下载的优惠活动，相信很多玩家都通过各种渠道了解到了，《功夫玩偶》这顿免费大餐也因此存入了很多玩家的PS3硬盘中。这是一款充分运用六轴功能的乱斗型对战游戏，游戏很有特色，但评价不高，主要是因为没有网络对战功能，让这款热闹的派对游戏失色不少。同时，游戏的奖杯设计还是挺不错的，难易结合，轻松之余又不失挑战性。

文 胜负师　美编 心の永恒



Rag Doll Kung Fu™: Fists of Plastic ©2009 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment

PS3	功夫玩偶	SCEE	动作
	Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic		美版
	2009年4月9日	1～4人	限时免费
	无对应周边		推荐玩家年龄：10岁以上

奖杯数	12	铜	8	银	4	金	1	白金	0	奖杯难度	B

简单级

备齐三个手柄后，以下将杯只要一个人就可以轻易取得。但注意，挑战模式中只能获得与之相关的三个奖杯，其他奖杯一定要在多人模式中进行。

功夫修行　铜杯

取得条件：玩过全部4种多人游戏模式。

奖杯说明：进入MULTIPLAYER把四种规则的游戏都玩一次就行了。注意，CAPTURE THE FISH不能和电脑AI对战，必须两个手柄才能进行。

挥动晃动我在行　铜杯

取得条件：使用游戏中的六轴感应操作。

奖杯说明：游戏中的六轴感应操作还挺多，晃几下手柄就行了。

连续必杀　银杯

取得条件：以三种特殊攻击命中空中的对手。

奖杯说明：三种特殊攻击是指地震（按住○键晃手柄）、闪光球（晃手柄后按□键）、冲拳攻击（按住□或△后快速平移手柄）。比较容易的达成方法是用两个手柄，1P角色蓄好气槽，先按R1键抓起2P角色，之后用地震令其浮空，在正下方使用向上的冲拳，再用闪光球追打2P一次即可。

恼人杂技　铜杯

取得条件：在从一处摆荡到另一处的过程中对对手造成伤害。

奖杯说明：摆荡的操作是按R1键抓住平台下方，推左摇杆让人物摆起来，顺势按×键跳跃，之后按住R1键，在接触另一个平台时就会抓住平台下方。完成方法同样用两个手柄，2P先吊在一个平台的下方，1P从另一个平台摆荡过去，在接近2P时就给他一拳，然后马上按R1键抓住平台就行了。

给我打败吧！　铜杯

取得条件：以连续三发闪光球命中空中的敌人。

奖杯说明：比较简单的方法是用闪光球把对手打浮空，之后再对空中的对手补上两个就行了。

撞鱼高手　银杯

取得条件：使用闪光球将鱼射入篮子中。

奖杯说明：选择CAPTURE THE FISH模式，2P不动，1P把鱼放在篮子斜上方的平台，之后用闪光球把鱼打向篮子方向。不成功的话可多调试一下鱼的位置。

越位！　铜杯

取得条件：将鱼丢给队友并在一秒内得分。

奖杯说明：需要至少三个手柄，选CAPTURE THE FISH模式，1P和2P组成一队（按上下可选帽子的颜色），把比赛规则中的ALLOW PLAYER IN BASKET改成YES，这样就可以让2P站在篮子里面。1P在离篮子一定距离时跳起把鱼扔向篮子，此时立刻按1P手柄的START键暂停，一手拿2P手柄，另一手按1P的START键解除暂停，之后立即按2P手柄的R1键接住鱼。因为2P角色站在篮子里，成功接住鱼的话可立即得分。

恶霸　银杯

取得条件：打倒被你的队友捉住的对手。

奖杯说明：使用三个手柄，1P和2P组队，3P当靶子。2P把3P打到只有一点体力时把3P抓起，1P使用闪光球将3P打死就行了。两个手柄的话也行，就是电脑被抓住时会挣脱，要抓紧时间攻击。

房间扫荡王　铜杯

取得条件：一招攻击让三名对手受到伤害。

奖杯说明：四个手柄的话就太方便了。三个手柄时可把2P和3P移动到一起，在电脑角色与他们扎堆时，1P就使用地震或者大闪光球攻击他们。

布娃娃徒弟　铜杯

取得条件：挑战模式中的所有挑战取得铜牌。

布娃娃能手　银杯

取得条件：挑战模式中的所有挑战取得银牌。

困难级

游戏中惟一有难度的奖杯就是挑战模式全金牌。全银牌不难，但金牌和银牌得分要求相差甚远，参考以下心得多打多试，没什么捷径可走。

布娃娃大师　金杯

取得条件：挑战模式中的所有挑战取得金牌。

挑战模式金牌心得

SURVIVAL

金牌参考 干掉20个敌人

把手柄倒过来可以消耗气槽加血，这是不断生存下去的关键，场景中的武器和回复道具也要多利用。

SHARPSHOOTER

金牌参考 30000分

飞镖射靶子的高分要诀是求稳，10连击之后每一击都是最大分值，空发就要从1连击重新算起，得分损失很大。站位推荐在中间平台的左侧，可以兼顾到大部分靶子的出现位置。

CAPTURE THE FISH

金牌参考 投入20条鱼

一开始可以多用中距离跳起投篮的方式得分，敌方有两人和三人时就自己抓着鱼直接跳进篮里，这样得分更稳当。和防守方过多纠缠打斗没什么好处，可利用场景中的回复道具让自己的体力常保持在一半以上。

ACROBATICS

金牌参考 15000分

平台摆荡的高分关键也在于连击数，10连击开始得分会达到峰值。难点是从下方平台向上方摆荡往往动力不足。其实摆荡时需要顺着角色的运动方向转动左摇杆，让角色做出大回环动作，在身体呈倒立状态时按跳跃键，就可以跳得很高。空中的冲拳也是防止落地的关键技巧。

KING OF THE HILL

金牌参考 10000分

玩家要做的清除特殊平台上的其他对手，之后在平台上摆POSE（按住L2和R2键再推左右摇杆），就可以得到源源不断的分数。目标明确，注意回复的话，这个金牌还比较容易拿到。

WAY OF THE FIREFLY

金牌参考 25000分

空中连续冲拳打靶子是件很累人的差事，六轴的操作越准就越不容易失误，也越省力。争取每一次冲拳都能命中一个靶子，命中率够高才有可能在限定时间内达到金牌的得分标准。

CLEANING UP

金牌参考 干掉20个敌人

开始的敌人很傻，直接抓起来往悬崖下面扔就行了。AI较高的敌人会利用空中冲拳回到场地中，因此要多扔几次，或者直接用一般的攻击打死。注意体力回复，同时出现三个敌人时，一定要以最快速度干掉一个敌人，不然会很被动。

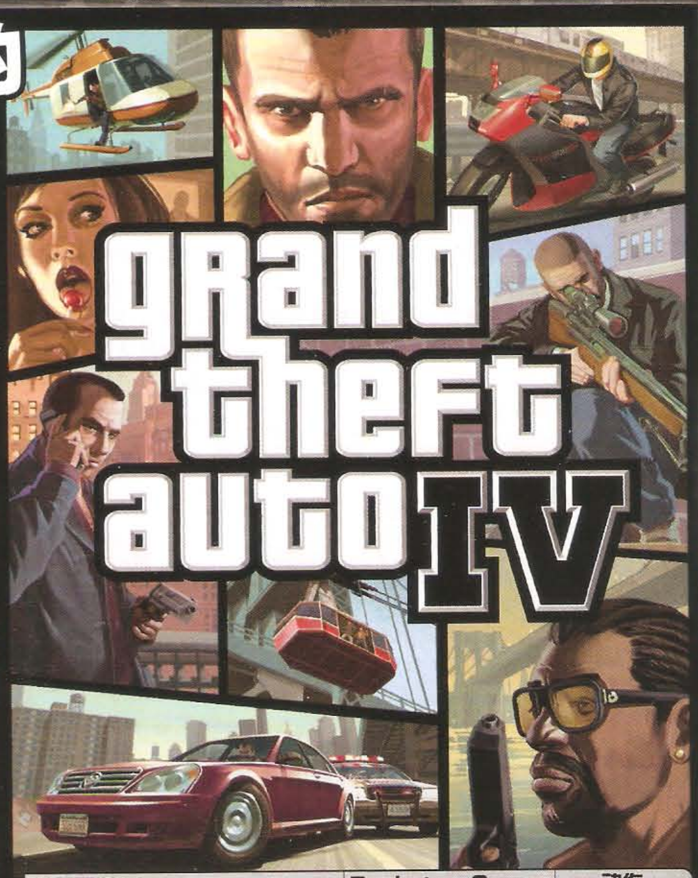
KUNG FU JUGGLING

金牌参考 15000分

这个挑战的玩法是用空中连击让青蛙尽量不落地。因为达到空中10连击后的分数加成非常多，所以金牌难度并不大。推荐玩家以闪光球进行空中接力，掌握好节奏和发射角度，可轻松拿下金牌。

完美的游戏，超难的奖杯，奖杯迷挑战自我极限之作！

奖杯攻略



关于本作的奖杯，首先要抱怨的就是奖杯补丁居然在游戏发售半年后才推出，实在是让人汗颜，本来笔者早就已经完美了游戏，这下又得重新再来一遍。不过好在游戏素质优秀，再玩一次也无妨，各位也随笔者重温一下那些发生在自由城中的是是非非。

文 SunX　协力 光明大法师　美编 心の永恒

横行霸道IV	Rockstar Games	动作
PS3 Grand Theft Auto IV		美版
2008年4月29日	1～4人	59.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

奖杯数 51　铜 42　银 5　金 3　白金 1　奖杯难度 S

自由城指南

按照国际惯例，首先大致浏览下奖杯列表，发现有1个要在30小时内通关的金杯，看来进入游戏后还不能急急忙忙地开始奖杯之旅，而是先要专心把剧情模式打通后再从长计议。联机部分的奖杯与单机奖杯没有直接联系，各位可以随意选择优先顺序。篇幅有限，废话不多说了，我们直接切入主题吧！

争取自由 Taking A Liberty 白金

条件：获得所有奖杯。

操作简介

	步行	驾驶
左摇杆	移动／按下为蹲下	转向／按下为喇叭、警笛
右摇杆	移动视点／切换锁定目标／按下为缩放焦距	移动视角／准星／按下为后视点
L1	捡取道具	开枪
L2	锁定目标	刹车／倒档
R1	贴近掩体	手刹
R2	开枪	油门
□	跳跃／攀爬／脚踢	切换武器／按住为开前灯
△	上车／爬楼梯／拳击	下车
○	装填弹药／拳击	特殊视角
×	奔跑／防御／回避	手刹
方向键↑	拿出电话	拿出电话
方向键↓	–	收起电话／缩放迷你地图
方向键←／→	切换武器	切换电台频道
SELECT	切换视角	
START	菜单	

奖杯攻略始动

简单级

简单级奖杯由剧情奖杯和简单的挑战项目组成，挑战项目掌握规则就能顺利获得奖杯。

Off The Boat 铜杯

取得条件： 完成第一个任务

奖杯说明： 下船把Roman表哥接回家后就能获得该奖杯。

One Hundred And Eighty 铜杯

取得条件： 玩飞镖游戏三投获得180分

奖杯说明： 去小酒吧就能玩飞镖游戏，3镖180分也就是说1镖60分，投中20分的3倍区就是60分，具体位置在镖盘上20分的中间一小块红色区域内。

Pool Shark 铜杯

取得条件： 与好友玩桌球并赢得胜利

奖杯说明： 打电话约好友出来打桌球，活动选项“Pool”就是打桌球。比赛时要注意调整好视角，如果打到一半发觉自己快输了就直接按L1退出，然后快速重新开始。好友们的球技都很厉害，一定要小心哦！

King of QUB3D 铜杯

取得条件： 玩街机QUB3D并打破最高得分记录

奖杯说明： 去舞厅就能玩到街机QUB3D，掌握游戏规则以及熟悉操作就完全没有难度了。

Finish Him 铜杯

取得条件： 与人肉搏战时在4分钟内使出10次反击

奖杯说明： 防御反击的方法是按L2锁定对手，在对手攻击的瞬间按×就会使出闪避反击动作。不过打架时很容易会引起警察的注意，所以打架斗殴时要离警察远一些。

Genetically Superior 铜杯

取得条件： 累计20次获得街道赛车比赛的第一名

奖杯说明： 在完成了Brucie的主线任务“No.1”之后，打电话给Brucie并选择“Race”就能参加街道赛车比赛了，累计获得20次胜利就能获得奖杯。

Wheelie Rider 铜杯

取得条件： 驾驶摩托车并抬起前轮行驶500码

奖杯说明： 非常有技巧性的奖杯，想要让摩托车单轮行驶500码，首先在车辆的选择上就有讲究，不要开老式的哈雷摩托，而是要找辆运动性优良的跑车。再者就是道路的选择一定是要有足够长度的直道，最好的地点在联机Party模式中的机场内。

Gobble Gobble 铜杯

取得条件： 在保龄球比赛中连续投出3个全中

奖杯说明： 既要技术又要运气的奖杯，打球的要领就是推摇杆时一定要直并且速度也要快，太慢太歪的话就没有效果了。

Driving Mr. Bellic 铜杯

取得条件： 解锁Roman的出租车技能

奖杯说明： 随着游戏主线的进行会自动解锁Roman的出租车技能。

Rolled Over 铜杯

取得条件： 在交通事故中让自车翻滚5圈

奖杯说明：首先要找辆速度快的跑车，然后开去机场寻找可以让车辆翻转的小斜坡，然后以车的一侧轮胎全速开上斜坡就能让车在空中翻滚。

Walk Free 铜杯
取得条件：从4星通缉状态中成功脱险
奖杯说明：在街头惹事生非后引起警察的注意，等到通缉值达到4星后就开车逃窜，等到脱离包围圈后原地等待片刻就能获得该奖杯。这个奖杯其实没啥技巧，各位可以随意发挥。

Courier Service 铜杯
取得条件：完成10个包裹递送任务
奖杯说明：在认识Little Jacob不久后，打电话给Little Jacob，选择“Job”就能接受送货任务，在这些任务中通常要驾驶着破烂汽车来摆脱警察或者黑帮的围追堵截，所以开车时要小心谨慎，不要把车开爆了。完成10个送货任务后就能获得奖杯。

Retail Therapy 铜杯
取得条件：解锁Little Jacob的买枪技能
奖杯说明：和Little Jacob搞好关系就行，好感度在60%以上就可以解锁买枪技能。平时可以常约他出来活动，他最喜欢吃快餐，比如Chuckin'bell，或者也可以带他去酒吧玩。

Chain Reaction 铜杯
取得条件：在10秒内炸毁10辆汽车
奖杯说明：前往宽敞的道路，把几辆大型车辆横着停在道路中央，比如公共汽车，引起交通堵塞后狂丢手雷便能在短时间内炸毁十多部汽车。惟一的注意点就是丢手雷时，自己要跑远一点，别把自己给炸死了。

One Man Army 银杯
取得条件：在6星通缉状态下坚持5分钟
奖杯说明：这个奖杯最好在游戏初期完成，因为在游戏初期一旦踏上还未开启的区域就立刻会引起6星通缉。

具体方法是开车来到高架桥上，在警戒线附近下车，然后跨越雷池半步后就触发了6星通缉，此时马上往右跳出高速公路，落到高速公路下层的铁路上，然后就静等5分钟吧，此时没有任何人会来骚扰你，真是超级轻松。

Lowest Point 铜杯
取得条件：完成剧情任务“Roman's Sorrow”
奖杯说明：完成剧情任务就能获得奖杯。

Order Fulfilled 铜杯
取得条件：完成10个偷车任务
奖杯说明：和Brucie认识不久后去网吧检查邮箱会收到Brucie发来的邮件，接到任务后会自动在地图中标注出需要偷回或抢回的车辆，完成所有10个偷车任务后就能获得奖杯。

Manhunt 铜杯
取得条件：通过警察电脑网络内完成部分最高通缉的任务。
奖杯说明：找到警车后按L1进入警局网络，选择“View Most Wanted”就可领取通缉任务。每个岛屿有10个任务，总共30个。

Cleaned The Mean Streets 铜杯
取得条件：通过警察电脑网络抓捕20名罪犯。
奖杯说明：找到警车后按L1进入警局网络，选择“View Current Crimes”就可接受任务，任务具有随机性并有时间限制，完成20个即可获得奖杯。

Fed The Fish 铜杯
取得条件：完成剧情任务“Uncle Vlad”。
奖杯说明：完成剧情任务就能获得奖杯。

Itll Cost Ya 铜杯
取得条件：乘坐出租车完成1次跨岛观光旅行。
奖杯说明：方法很简单，来到连接两片岛的大桥附近，坐出租车通过大桥到达对面的区域即可，记得坐车时不要按×，不会花费太多时间。

Sightseer 铜杯
取得条件：坐观光直升机绕城市一圈。
奖杯说明：去自由城码头，在那里乘坐观光直升机绕城市一圈即可获得奖杯。

Warm Coffee 铜杯
取得条件：被女友邀请进屋。
奖杯说明：在送女友回家时有很大几率被邀请到屋子里……

Thats How We Roll! 铜杯
取得条件：解锁Brucie的直升机技能。
奖杯说明：和Brucie搞好关系就行，好感度在70%以上就可以解锁买枪技能。他最喜欢去高档餐厅，或者也可以带他去玩保龄球。

Half Million 铜杯
取得条件：单机模式内存满500000元。
奖杯说明：没啥好说的，赚够钱就能获得这个奖杯。

Impossible Trinity 铜杯
取得条件：完成剧情任务“Museum Piece”。
奖杯说明：完成剧情任务就能获得奖杯。

Full Exploration 铜杯
取得条件：开启所有的岛屿。
奖杯说明：游戏发展到后期就能开启所有岛屿从而获得奖杯。

Assassins Greed 铜杯
取得条件：完成9个刺杀任务。
奖杯说明：在游戏后期能接到神秘人电话，此时地图上出现一个准心的标志，到了目的地使用公用电话就能接到任务，使用狙击枪来完成这些任务会比较轻松，完成全部9个任务后获得奖杯。

Under The Radar 铜杯
取得条件：驾驶直升机穿越城市中所有的大桥。
奖杯说明：顾名思义就是驾驶直升机从大桥的桥洞下钻过，考验了玩家的驾驶水平。钻过14座桥洞就能获得奖杯，具体位置请看文后文的地图1。

Dial B For Bomb 铜杯
取得条件：解锁Packie的汽车炸弹技能。
奖杯说明：和Packie搞好关系就行，好感度在75%以上就可以解锁该技能。他最喜欢Burger Shot或Pizza，或者也可以带他去玩桌球和保龄球。

Gracefully Taken 铜杯
取得条件：完成剧情任务“I'll Take Her”。
奖杯说明：完成剧情任务就能获得奖杯。

That Special Someone 铜杯
取得条件：完成剧情任务“That Special Someone”。
奖杯说明：完成剧情任务就能获得奖杯。

You Won! 银杯
取得条件：完成最终任务。
奖杯说明：完成最终任务就能获得奖杯。

Let Sleeping Rockstars Lie 铜杯
取得条件：在联机模式中干掉一名“Rockstar”的工作人员。
奖杯说明：当时最难的一个奖杯，如今变成了最简单的联机奖杯。可能工作人员都在忙着制作《GTA5》，无暇顾及本作，所以现在只要在联机模式中随便杀死1名对手，就能获得这个奖杯。

普通级
普通级奖杯介于简单与极难之间，稍微多花点时间就能获得回报。

You Got The Message 铜杯
取得条件：通过短信完成30个偷车任务。
奖杯说明：在游戏后期会有一个自称是Brucie好友的神秘人给你打电话，还会通过彩信给你指派偷车的任务，就请各位参看短信中的图片和车辆名字来自行寻找。全部30辆车的出现位置请看文后地图1。

Liberty City (5)
银杯

取得条件：和所有好友的好感度保持在90%以上。

奖杯说明：主角的真正好友只有5个人，他们分别是Roman、Brucie、Little Jacob、Packie和Dwayne。其中Dwayne的出现条件是必须在流程中杀死Playboy X，这点要尤其注意。好感度保持在90%不难，无非就是多约出来活动娱乐下，接到他们的电话千万不要轻易爽约。好感度可在菜单中的States选项中查看。

No More Strangers
铜杯

取得条件：完成所有路边NPC的任务。

奖杯说明：主角随机会在游戏中遇到熟悉的陌生人，这些家伙在地图上通常是个小蓝人标志，游戏中一共有22个陌生人任务。虽然陌生人的出现时间不是固定的，但是出现的地点却是固定的。如果到达地点后没有找到的话，就换个时间再去看看。具体的出现位置请看文后地图1。

Liberty City Minute
金杯

取得条件：在30小时内完成故事主线任务。

奖杯说明：要想在30小时内通关，就只能先把所有的分支、收集任务扔到脑后，先专心把主线任务全部完成。不要经常回家记录，平时赶路或做任务时应该尽量都坐出租车。笔者就大概只花了17个小时就通关了，所以时间上还是比较充裕的。

Teamplayer
铜杯

取得条件：干掉对方队伍中的5名对手

奖杯说明：在线联机中杀死5名对手就可以获得奖杯，1对1单刷的作弊方法无用，必须要多人来帮忙才行。

Cut Your Teeth
铜杯

取得条件：在联机模式中成功地提升级数

奖杯说明：在线升级1次就能获得奖杯。

Join The Midnight Club
铜杯

取得条件：在联机赛车模式中赢得一场比赛胜利并且自车不能损坏太严重

奖杯说明：可以让1名好友来帮忙作弊，记得不要撞坏车子。

Taking It For The Team
铜杯

取得条件：获得过所有联机团体比赛的胜利

奖杯说明：具体模式包括有Team Deathmatch、Team Mafiya Work、Team Car Jack City、Turf War 以及Cops 'n' Crooks（正反派都要选用过），在以上这些模式中获得胜利就能获得奖杯。

Top Of The Food Chain
铜杯

取得条件：在Deathmatch模式中用手枪杀死20个对手

奖杯说明：可以邀请好友来帮你作弊，选择Deathmatch模式，然后开车去杀好友对手。坐在车里用手枪打就行，等对手复活后再开过去打。

Top The Midnight Club
铜杯

取得条件：赢得20场种类不同的联机赛车比赛

奖杯说明：可以邀请好友来作弊，把所有赛车比赛类型都做一遍差不多就能获得这个奖杯了。



Auf Wiedersehen Petrovic
铜杯

取得条件：赢得过所有联机比赛的胜利

奖杯说明：把联机模式中的所有模式都玩一遍并且获得胜利，邀请多个好友一起来刷吧！

困难级

下面这些奖杯是对玩家的极限考验，如果你能拿到，我只能说："你很强大！"

Dare Devil
银杯

取得条件：完成游戏中所有的特技飞跃

奖杯说明：类似《火爆狂飙》中的飞跃点，飞跃时会给出慢镜头，如果飞跃成功便会出现"Stunt Jump Complete"的提示。飞跃点的平面位置请看后文地图2。

Endangered Species
银杯

取得条件：射杀游戏中所有200只鸽子

奖杯说明：由于篇幅原因，在后文地图3中只能笼统地标注出鸽子的大致位置，还请各位多多谅解。不过倒是可以传授点技巧，就是鸽子会散发出黄色的光芒，靠近后还能听到鸽子微弱的叫声。另外还有一个注意点，用枪打鸽子会引来警察，非常麻烦。

Key To The City
金杯

取得条件：游戏完成度达到100%

奖杯说明：具体完成度分布请看下表。

Fly The Co-op
铜杯

取得条件：在限定时间内完成3个联机任务"Deal Breaker"、"Hangman's NOOSE"和"Bomb da Base II"

奖杯说明：3大变态联机任务使得这个奖杯跻身高难度的行列，要想获得这个奖杯就必须要好友来配合。由于篇幅有限，笔者来简单讲解一下，"Deal Breaker"俗称扫楼任务，要求在7分04秒内完成，两个人合作，任务开始后先开车去附近拿到直升机，把飞机开到目标大楼顶部。下飞机开始分头清扫大楼内所有敌人，清扫完毕后拿到绿色包裹，此时时



劲作集结

信息集结 特征集结 攻略集结



间要控制在4分到5分之间。接着一人去楼顶开飞机准备接应，另外一个人就跑到岸边去干掉开快艇的敌人（如果之前在大楼4层能拿到火箭筒那样就轻松多了），最后驾驶飞机开回老家。“Hangman's NOOSE”俗称接老大任务，要求在2分34秒内完成，最好两个人合作，任务开始后一人马上驾驶右边的小车去拿直升机，另外一人原地负责对付警察。直升机拿到后飞回任务开始附近，停在黄色箭头区域，让老大上飞机，此时应该控制在1分50秒左右，然后带着老大和同伴飞到目的地。“Bomb da Base II”俗称炸船任务，要求在5分56秒内完成，让四个同伴都上一部汽车，然后去拦截目标卡车（不停地射击卡车），卡车停下后让一个同伴去开卡车，然后两辆车都开到码头去。全部人坐上直升机，开到轮船上空后集体跳机，此时要在船长室和船舱底部各埋1个炸弹。船长室去两个人，而去船舱需要运用到一个穿墙BUG（具体看上图）。两个炸弹都埋好后，所有人快速回到岸上。

Wanted

金杯

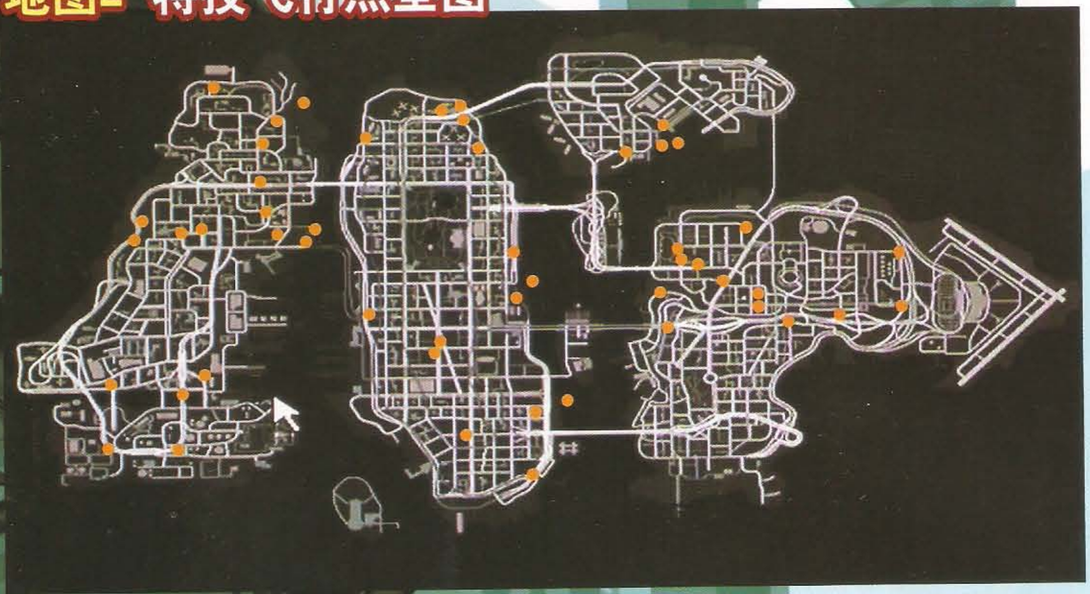
取得条件： 在线等级达到最高级

奖杯说明： 这个奖杯属于耐力型的奖杯，在线等级最高为10级，要求是所持资金数达到500万，相当恐怖的数字了。拿这个奖杯并没有什么技巧，只能靠刷，一般花10分钟完成一个多人合作任务能获得5000元，一天刷10盘能拿到50000元，坚持100天（3个多月）就能获得这个奖杯。

200只鸽子

同样限于篇幅的原因，这里只能给出大家200只鸽子的大致方位。不得不说有些鸽子的位置比较猥琐，例如有一只在教堂的最顶端，而自由女神像身上一共有五只。但可以确定的是，每只鸽子所在的位置都是步行可以抵达的，就算无法落脚的位置（如自由女神像），也可以在地面用狙击枪打中。另外在你靠近这些鸽子的时候会听见咕咕叫的声音，注意在打鸽子的时候也会招惹警察，实在是很烦。

地图2 特技飞行点全图



地图3 200只鸽子全图第一部分



地图3 200只鸽子全图第二部分



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

奖杯攻略

小小大星球，乐趣少不了！PS3标志性创意大作，不可不玩！



这款游戏已经不用笔者多费口舌来介绍了，铺天盖地的广告攻势以及造型丰富的麻布小人已经达到了家喻户晓的程度，绝大部分的PS3玩家都拥有或者曾经玩过这款游戏。这次的奖杯攻略旨在方便各位有志拿满所有奖杯的玩家，所以下文攻略只针对奖杯拿法，而关于游戏的操作、系统以及攻略打法就不涉及了。值得注意的一点是，游戏中的部分奖杯需要多人在线联机才可获得，所以玩家如果暂时没有网络条件的话，是拿不到白金奖杯的。

文 SunX 协力 nbshj0001 美编 心の永恒

小小大星球	SCEA	平台动作
PS3 LittleBigPlanet		美版
2008年10月27日	1～4人	59.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

奖杯数	59	铜	45	银	10	金	3	白金	1	奖杯难度	B

星球旅行

《小小大星球》的奖杯一共有59个，总计经验值1425点，所有奖杯中有11个奖杯必须购买不久前推出的《MGS》关卡追加包才可获得，该追加包在日、港、美服都可买到，日服价格为800日元，港服为47港币，美服为5.99美元，请务必按照自己手中的版本来进行购买。游戏中的部分奖杯入手难度大，需要花费的时间也多，只要玩家能每天坚持玩个把小时，那么白金奖杯迟早都会属于你。

白金奖杯 100% Complete 白金

条件：获得所有奖杯。

奖杯攻略始动

简单级

此类奖杯可归为简单级，主要由剧情奖杯和简单的收集类奖杯组成，一些联机奖杯和获得红心的奖杯也可以通过好友的帮助一起获得。

The Gardens 庭院 铜杯

取得条件：完成The Gardens所有关卡。

奖杯说明：剧情奖杯，通过第一大关后即可获得。

The Savannah 热带草原 铜杯

取得条件：完成 The Savannah 所有关卡。

奖杯说明：剧情奖杯，通过第二大关后即可获得。

The Wedding 婚礼 铜杯

取得条件：完成 The Wedding 所有关卡。

奖杯说明：剧情奖杯，通过第三大关后即可获得。

The Canyons 峡谷 铜杯

取得条件：完成 The Canyons 所有关卡。

奖杯说明：剧情奖杯，通过第四大关后即可获得。

The Metropolis 大都会 铜杯

取得条件：完成 The Metropolis 所有关卡。

奖杯说明：剧情奖杯，通过第五大关后即可获得。

The Islands 岛屿 铜杯

取得条件：完成 The Islands 所有关卡。

奖杯说明：剧情奖杯，通过第六大关后即可获得。

The Temples 寺庙 铜杯

取得条件：完成 The Temples 所有关卡。

奖杯说明：剧情奖杯，通过第七大关后即可获得。

Expert Creator 创作专家 铜杯

取得条件：完成教学模式所有关卡。

奖杯说明：新建一个关卡后，进入关卡进行编辑，按□调出菜单，先选菜单第一排的问号，把18个教程按提示成功完成，完成后有贴纸和装饰品的奖励。接着进入道具箱选择工具袋，按R1翻页找到连接物和开关，做完剩下的教程就可获得奖杯。

Artist 艺术家 铜杯

取得条件：任意贴一张贴纸。

奖杯说明：在1-1"踏出第一步"关卡中遇到一个叫亨利的木偶，按□打开玩具箱，选择贴纸在木偶身上贴一张贴纸即可。

Homemaker 家庭主妇（夫） 铜杯

取得条件：在太空舱里贴10张贴纸或装饰品。

Fashion Sense 时尚达人 铜杯

取得条件：为你的布娃娃换一套服装，包括头和身体都有物件，更换皮肤素材。

奖杯说明：按□打开玩具箱选择自订角色，更换皮肤素材，按R1翻页选择头饰和衣服，完成后获得奖杯。

Trendsetter 引领潮流 铜杯

取得条件：在其他玩家的布娃娃身上贴一个贴纸或装饰品。

Forager 掠夺者 铜杯

取得条件：收集到25%故事模式里的道具泡泡。

Sticky Fingers 天生好手 铜杯

取得条件：收集到50%故事模式里的道具泡泡。

Treasure Hunter 宝藏猎人 铜杯

取得条件：收集到75%故事模式里的道具泡泡。

自制关卡 线上的玩家自制关卡中有好多是专门针对奖杯而设计的，玩家可搜索关键字"Trophies"或者热门关卡来快速进入拿奖杯的关卡。

2X Multiplier! 2人同乐会 铜杯
取得条件：达到 2 倍分。
奖杯说明：连续得分超过 2 倍分，有 X2 字样显示，可去玩家自制关卡“7 TROPHIES IN 30 SECONDS”中一次性获得。

8X Multiplier!/ 8人同乐会 铜杯
取得条件：达到 8 倍分。
奖杯说明：连续得分超过 8 倍分，有 X8 字样显示，可去玩家自制关卡“7 TROPHIES IN 30 SECONDS”中一次性获得。

Cranium Collector 杀人魔 铜杯
取得条件：在故事关卡里累积杀死 100 个以上的怪物。
奖杯说明：初期可选 2-2“火热的森林”关卡，反复游玩即可。

Secret Stickerist 秘密贴纸客 铜杯
取得条件：在 First Steps 里把比赛解锁。
奖杯说明：在 1-1“踏出第一步”关卡开始的贴纸开关贴上彩虹鞋贴纸开启计时赛模式。

Incredible Speed! 飞毛腿 铜杯
取得条件：利用交通工具达到最高速度。
奖杯说明：可去玩家自制关卡“7 TROPHIES IN 30 SECONDS”中一次性获得。

Incredible Height! 弹簧腿 铜杯
取得条件：利用弹射台跳到很高的地方。
奖杯说明：借助弹射台达到一顶高度获得此奖杯，可去玩家自制关卡“7 TROPHIES IN 30 SECONDS”中一次性获得。

Sackbird 鸟人 铜杯
取得条件：在空中停留 8 秒钟不落地。
奖杯说明：需要在空中保持 8 秒不落地，可去玩家自制关卡“7 TROPHIES IN 30 SECONDS”中一次性获得。

Friendly 亲切 铜杯
取得条件：和 1 名或者以上的玩家一起通过一个关卡。
奖杯说明：可以采用双手柄战术，1P 和 2P 一起进行游戏。

Party Person 派对动物 铜杯
取得条件：和 3 个好友玩家在线上一起通过 1 个关卡。
奖杯说明：邀请 3 个好友来帮忙完成。

Socialite 社交达人 铜杯
取得条件：和 3 个非好友玩家在线上一起通过 1 个关卡。
奖杯说明：这个奖杯可在获得“Party Person”奖杯后回到太空舱，接着呼出 XMB 菜单在好友列表内删除掉好友，然后 4 人共同通过一个社群关卡，每人均可获得此奖杯。完成后重新恢复好友关系。

Top of the class 顶尖好手 铜杯
取得条件：在 4 人线上比赛中获得第一名。
奖杯说明：你可以叫好友来帮忙作弊，让要拿奖杯的玩家第一个到达终点。

Traveller 旅行家 铜杯
取得条件：游玩一个社群关卡。
奖杯说明：随便进入一个玩家自制关卡进行游戏，完成关卡后获得奖杯。





FIRST! 第一优先 铜杯
取得条件：成为头 10 位去游戏玩某一社群关卡的人。
奖杯说明：玩家所发布的自制关卡处可以查看游戏次数，选择次数少于 10 次的关卡进行游戏。

Opinionated 老顽固 铜杯
取得条件：评价一个社群关卡。
奖杯说明：完成玩家的自制关卡后，选择一个评价的形容词。

Neighbourhood 敦亲睦邻 铜杯
取得条件：给 5 个社群关卡加红心(加为最爱)。
奖杯说明：可以搜索好友的自制关卡或者其他关卡直接给评价，无需游玩。

Networking Networking 铜杯
取得条件：给 3 个创作者加红心(加为最爱)。
奖杯说明：可以搜索好友的自制关卡或其他关卡直接评给价，无需游玩。

Talkative 大嘴巴 铜杯
取得条件：在社群关卡里留下感言。
奖杯说明：在评价关卡界面按 R1 翻页，可找到发表感言的选项。

Creator 造物者 铜杯
取得条件：设计和保存一个温度计超过 30% 的关卡。
奖杯说明：制作一个自制关卡进入后，添加的物品达到温度计 30% 即可。

Team Creator Team Creator 铜杯
取得条件：和别人一起设计和保存一个温度计超过 30% 的关卡。
奖杯说明：可以利用双手柄战术来进行操作，1P 和 2P 一起进入关卡，达到条件后保存。

Publisher 出版商 铜杯
取得条件：发布一个自制关卡。
奖杯说明：制作一个空关卡，不用设置任何道具，这是最快速的方法。

Look what I made! 看看我做的关卡 铜杯
取得条件：超过 5 人玩你发布的关卡。
奖杯说明：邀请好友来游玩你发布的自制关卡。

Just Beginning 正要起步 银杯
取得条件：完成所有剧情模式里的主线关卡。
奖杯说明：通过剧情模式 8 大关共 25 个小关卡。

20X Multiplier! 20人同乐会 银杯
取得条件：达到 20 倍分。
奖杯说明：连续得分超过 20 倍分，有 X20 字样显示，自创关卡中多做点泡泡，比较容易获得。

Hi Score Hi Score 银杯
取得条件：拿到 100 万分。
奖杯说明：累积得分超过 100 万分，可去玩家自制关卡“7 TROPHIES IN 30 SECONDS”中一次性获得。

Dr Frankenstein Dr Frankenstein 银杯
取得条件：制作一个生物最少有 2 只眼，2 只腿或轮子，还要有脑袋的。
奖杯说明：先用素材制作身体，然后按上眼睛、生物脑、生物腿或轮子。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



Crowd Pleaser
欢乐大师 银杯

取得条件： 超过50人玩你发布的关卡。
奖杯说明： 可叫好友或用其他账号进入你的关卡，进入后选择"重新游玩"，反复循环50次，就可获得这个奖杯。

Feel the love
爱心大师 银杯

取得条件： 你发布的关卡被10个人给了红心(加为最爱)。
奖杯说明： 可叫好友或用其他账号进入你的关卡然后选择"加为最爱"。

Celebrity
名人 银杯

取得条件： 你个人被5个人给了红心(加为最爱)。
奖杯说明： 可叫好友或用其他账号进入你的关卡，点击你的ID选择"加为最爱"。

普通级

普通级奖杯由两个金杯组成，"Create"奖杯由于有快速获得的方法，难度也不是很高。"Share"奖杯则需要游玩150个社群关卡，稍微费些时间，推荐大家搜索一下人气度高的关卡。

Create
Create 金杯

取得条件： 你发布的关卡被50个人给了红心，你个人被30个人给了红心。
奖杯说明： 关卡爱心可以用10个关卡×5个好友来累积，先复制10个关卡，然后让5个好友加你最爱即可。另外再发动好友加你个人ID红心到30，即可获得这个奖杯。

Share
Share 金杯

取得条件： 游玩150个社群关卡，评价50个社群关卡，给10个社群关卡红心。
奖杯说明： 游玩过累计150个社群关卡，并对其中50个关卡做出评价(关卡游玩后添加形容词)，其中10个给予红心。

困难级

困难级奖杯由全无伤过关奖杯以及全道具收集2个奖杯组成，不但需要有一定的技术还需要大量的时间，只要顺利拿下这两个奖杯，白金奖杯也离你不远了！

Play
Play 金杯

取得条件： 无伤完成全部剧情关卡和迷你关卡。
奖杯说明： 所有剧情关卡都要无伤通过，迷你关卡中必须死亡才能结束的关卡不计入无伤内。几个难点关打法：关卡4-1，途中有三个木桩的地方搬动炸弹的时候要匀速平稳移动，炸障碍物中间位置两次即可把路障炸开。关卡5-3打BOSS时，站在画面最左边中继点这里，等平台左边升起时再去移动弹射台反弹BOSS的炮弹。关卡8-2，大转盘这里要长短跳结合，尽量不要有停顿连续跳跃，最后下落时要在中间位置下去，注意两边有电。关卡8-4打BOSS第一形态时，只需按照左右右左的顺序站位，即可无伤，第二形态时，站在版边最右处时BOSS打不到你。

Booty Master
寻宝大师 银杯

取得条件： 拿到全部剧情模式里的道具泡泡。
奖杯说明： 要拿到所有25个剧情关卡的道具颇有难度，有些道具位置很隐蔽，加之还有4人合作道具，没有4个手柄的话，就只能在网上和好友联机获得。下面列出4人合作道具的关卡：7-1舞者探险队、8-1俄罗斯荒地、8-2燃料库(三人合作道具)、8-3收藏家荒地。两个难度较高的2人合作道具：4-3阿兹特克蛇和7-3大法师宫殿，需联网不延时才可获得。其他2人合作道具均可单人双手柄战术来获得。

新增MGS关卡奖杯说明

QuickFire Artiste
快枪手 铜杯

取得条件： 在5秒内发射40个漆弹。
奖杯说明： 快速连打R1，5秒后即可获得。

Rexecutioner REX
刽子手 铜杯

取得条件： 摧毁METAL GEAR REX。
奖杯说明： 打倒第五关BOSS即可。

Ace Act 3 and Act 4
ACE 3 & ACE 4王者 铜杯

取得条件： 无伤通过第3关和第4关。
奖杯说明： 第3关打法见"Thrifty Painter"奖杯打法；第4关在升降台时，不要贪多射击，要及时躲避到掩体后。

Ace Act 5 The boss
ACE 5王者 铜杯

取得条件： 无伤通过第5关。
奖杯说明： 第一阶段时，BOSS会露出顶上的弱点(感应开关)，站在画面左侧射击弱点，在BOSS只打开一次弱点的状态下摧毁开关。第二阶段时，站在最右边，躲过几轮攻击后迅速击毁感应开关。第三阶段时，站在中央台子上，注意躲避BOSS的子弹。第四阶段站在升起的平台左侧突起部分上，BOSS打不到你，只要调整射击角度即可轻松摧毁BOSS。

Paint Splurge
漆弹四溅 铜杯

取得条件： 发射5000发漆弹。
奖杯说明： 累计发射5000发漆弹即可。

Virtual Survivor
VR生还者 银杯

取得条件： 在VR殊死战的挑战关卡中达到了3750分。
奖杯说明： 可采用双手柄战术，2P调好发射角度站在最右版边按住R1发射，自己再控制1P作为主力得分。一般到电老鼠出来时能获得1000分以上，2P挂了的话，自己控制1P再打3000分左右即可(达到4000分挂了的话要减一点分数)。

Diamond Hunter
钻石猎人 铜杯

取得条件： 在第4关中摧毁5个隐藏钻石。
奖杯说明： 第4关中找出5个隐藏钻石并击碎即可获得，第1个钻石在关卡一开始就可以看到，到了感应升降台附近不往前走，而是跳到左边高台上，高台左侧是贴纸开关，右侧是第2个隐藏钻石。通过少许路程，在一个油漆弹枪左侧上方可看到第3个隐藏钻石。经过一个十字转轮来到第二层，第二层右侧跳上高台是第4个隐藏钻石，左边的长条弹射台可弹向两个方向，角度向左时跳上弹射台，可弹到第5个隐藏钻石附近。

Speedy Rexecutioner
神速REX刽子手 银杯

取得条件： 在2分30秒内打倒BOSS。
奖杯说明： 需要快速解决BOSS，详见"Ace Act 5 The boss"奖杯拿法。

Thrifty Painter
节俭的枪手 铜杯

取得条件： 在125发漆弹内完成第3关。
奖杯说明： 打BOSS前只需发射4颗漆弹打中4块木板铺路，关底打BOSS时站在画面最右边，BOSS就电不到你了，剩下121发子弹足够打败BOSS。

METAL GEAR SOLID Booty Master
MGS寻宝达人 铜杯

取得条件： 收集齐全所有METAL GEAR SOLID的道具泡泡。
奖杯说明： 过完全部5关后获得弹孔贴纸，回到第1关贴满所有机关即可收集齐第1关的道具。

Paint Sharer
漆弹分享者 铜杯

取得条件： 发表了包含漆弹枪供应站在内的关卡。
奖杯说明： 进入"我的关卡"编辑一下自制关卡，安装好漆弹枪供应站后发表。



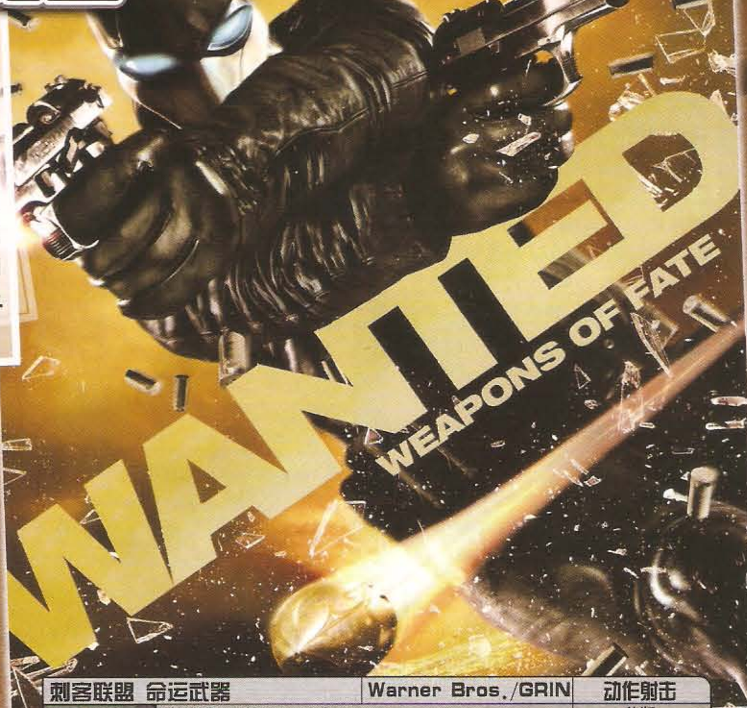
信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

奖杯攻略

甩枪耍酷，肾上腺素激增！又一款奖杯神作就此诞生

对于动作电影的爱好者来说，相信不会错过2008年最令人惊喜的漫画改编电影《刺客联盟》，其极致的视觉效果绝对值得在高清环境下重温，而游戏版的《刺客联盟》给予了影迷兼游戏迷不同的体验。虽然《刺客联盟 命运武器》在动作射击游戏中算不能一线作品，GRIN在制作经验和实力上也没有达到预期，游戏存在着剧情画面粗糙、流程偏短、玩法变化不多的主要缺点，但动作流畅、系统有新意、诚意十足的花絮内容，又让本作值得尝试。更重要的是，对于奖杯迷来说，游戏虽然有些冷门，但贵在奖杯难度低，“冷门”反而成了它的优势了。玩家完全可以通过购入二手，与朋友合买等方式来降低体验成本，同时又在自己的奖杯列表中轻松添上一座白金奖杯，何乐而不为呢？

文 胜负师 美编 心の永恒



刺客联盟 命运武器	Warner Bros./GRIN	动作射击
PS3 WANTED: Weapons of Fate		美版
2009年3月24日	1人	59.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

奖杯数	51	铜	39	银	9	金	2	白金	1	奖杯难度	C

游戏密码

表格内的二进制密码分别刻在Brummel和Arana这两个BOSS的手上和脖子上，在游戏一开始就可以输入。因为输入密码后解锁的部分内容直接影响到奖杯的取得，因此玩家可以第一时间输入。但要特别注意的是，表中标有“注”的五个有利于玩家的状态，是在游戏中按START键，然后在GAMEPLAY ENHANCEMENTS项目中选择是否开启，只要开启任何有利状态都无法取得奖杯！因为游戏本身的难度较低，所以建议大家不要去碰这些选项。

密码	效果
01001100	解锁体力上升（注）
01001111	解锁超级武器（注）
01101111	解锁无限弹药（注）
01101101	解锁无限肾上腺（注）
01010100	增加可使用角色Cross
01100001	可使用特殊面具装
01110010	解锁敌人一击死（注）
01100111	解锁爆头模式
01100101	解锁近身格斗模式
01110100	解锁影片模式
01000011	增加可使用角色Wesly
01000100	增加可使用角色Janice
01010111	可使用隐藏角色飞机保安

基本操作	
PS3	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角移动
○	近身格斗
×	掩体动作
△	子弹时间
□	装弹
L1	切换武器
L2	举枪
R1	弧线子弹
R2	普通射击

速战速决之道

Wanted Master 白金
条件：取得游戏中所有的奖杯。

首先要明确一点，《刺客联盟 命运武器》的奖杯难度是比较低的，只要对照以下奖杯心得，几乎所有人都可以把白金奖杯轻松拿下。那么不妨把研究重点放在如何在最短时间内取得全部奖杯吧。推荐顺序是这样的：先把刺客难度通关一遍，过程中尽量按提示收集隐藏物品，如有遗漏请就自己记一下；挑战杀手难度时选用角色为用码密调出的Wesly，通关过程中把遗漏的隐藏物品收全；时间挑战、爆头、近身格斗三个特殊模式，请根据下文提到的良性BUG来打。这样一来，只需要将游戏通关两次，外加零星地打上几关，就能取得白金奖杯了，耗时可控制在10小时，甚至更短的时间之内。



简单级

《刺客联盟 命运武器》的大部分奖杯都可以列入简单级，那些刺客难度通关后就会自然取得的奖杯，还有几个知道方法就能轻而易举取得的奖杯都算在此列。

I am in control 铜杯
取得条件：完成第一个训练关卡

I have it in my blood 铜杯
取得条件：完成第二个训练关卡

No more anxiety attacks 铜杯
取得条件：完成第三个训练关卡

Completed Act 1 - Easy 铜杯
取得条件：完成胆小鬼难度第1关

Completed Act 2 - Easy 铜杯
取得条件：完成胆小鬼难度第2关

Completed Act 3 - Easy 铜杯
取得条件：完成胆小鬼难度第3关

Completed Act 4 - Easy 铜杯
取得条件：完成胆小鬼难度第4关

Completed Act 5 - Easy 铜杯
取得条件：完成胆小鬼难度第5关

Completed Act 6 - Easy 铜杯
取得条件：完成胆小鬼难度第6关

Completed Act 7 - Easy 铜杯
取得条件：完成胆小鬼难度第7关

Completed Act 8 - Easy 铜杯
取得条件：完成胆小鬼难度第8关

Ready to play with the big boys 铜杯
取得条件：完成胆小鬼难度第9关



Completed Act 1 - Assassin
铜杯

取得条件：完成刺客难度第 1 关

取得方法：游戏最容易把人卡住的居然是第一关，在与 BOSS“SWAT Leader”对决时，因为他举着盾牌，无法在正面对其造成伤害。其实只要按照训练关卡中那样，先贴墙盲射，在画面出现模糊效果时快速在掩体间移动，绕到 BOSS 身后攻击，重复数次便能将其消灭。另一种方法是冲到 BOSS 面前，视角向斜下方，以 BOSS 为圆心绕着 BOSS 移动，此时不举枪就直接射击，BOSS 会跟不上玩家的移动速度，可轻松将其秒杀，只是杀手难度时这种打法有些冒险。

Completed Act 2 - Assassin
铜杯

取得条件：完成刺客难度第 2 关

Completed Act 3 - Assassin
铜杯

取得条件：完成刺客难度第 3 关

Completed Act 4 - Assassin
铜杯

取得条件：完成刺客难度第 4 关

Completed Act 5 - Assassin
铜杯

取得条件：完成刺客难度第 5 关

Completed Act 6 - Assassin
铜杯

取得条件：完成刺客难度第 6 关

Completed Act 7 - Assassin
铜杯

取得条件：完成刺客难度第 7 关

Completed Act 8 - Assassin
铜杯

取得条件：完成刺客难度第 8 关

Fully trained assassin
银杯

取得条件：完成刺客难度第 9 关

取得方法：刺客难度通关，那么以上这些奖杯就可以全部取得，因此不必去碰最低难度。

Collector Nerd
铜杯

取得条件：找到 10 张隐藏纸片

取得方法：这是一种会旋转发光的纸片，它们散落在各关卡的角落里，取得后可在 GAME REWARDS 选项中看到很多花絮内容。纸片数量多达 62 张，因此就算不看攻略提示，要取得 10 张也相当轻松。不过建议玩家按照攻略提示的顺序取得，可确保没有遗漏。

Kill one, save a thousand Donuts
铜杯

取得条件：干掉隐藏老板 Janice

取得方法：Janice 就是电影版中的那个胖女人，主角在成为杀手前所在公司的女老板，她所在的位置比较隐蔽。在第五关（办公室关卡）一开始，主角上楼后会看到一个拿霰弹枪的敌人，干掉他后向右后方移动，然后向对面看，Janice 正戴着耳机坐在对面二楼，同样一枪结果她就 OK 了。如果你用的不是高清显示设备，或者视力不佳，那 Janice 真的可以称之为“隐藏 BOSS”。请将枪口慢慢移动，发现准星变红就开枪吧。



Half the man Barry is
铜杯

取得条件：干掉隐藏女友 Kathy

取得方法：电影中的劈腿女友 Kathy 在游戏中也登场了，她在第一关第六个区域（BOSS 战前一个区域），上楼后注意身后的窗户，Kathy 正在那里敲打着窗子，给她一枪，这个奖杯就取得了。

Bullet Curving Trainee
铜杯

取得条件：用弧线子弹干掉 10 个敌人

Bullet Curving Expert
银杯

取得条件：用弧线子弹干掉 100 个敌人

取得方法：数量累积型的奖杯，只要有游戏积极使用弧线子弹，在杀手难度流程进行到一半时应该就能取得。

Shrapnel Storm Trainee
铜杯

取得条件：用爆发子弹干掉 10 个敌人

Shrapnel Storm Expert
银杯

取得条件：用爆发子弹干掉 80 个敌人

取得方法：数量累积型的奖杯，只要有游戏积极使用爆发子弹（主角老爸 Cross 的双枪技能），在杀手难度流程进行到一半时应该就能取得。

Boom!
铜杯

取得条件：干掉一只爆炸老鼠

取得方法：爆炸老鼠不会移动，身上会发红光，玩家离老鼠越近，那么红光就会闪烁得越频繁，因此比发光纸片更加明显。看到老鼠后把它开枪射爆就能取得这个奖杯了。

Up close and personal
铜杯

取得条件：使用技身格斗干掉 15 个敌人

取得方法：接近敌人后按○键可将敌人一击必杀，击杀 15 个敌人实在太轻松了。

普通级

严格来说，本作没有“困难级”的奖杯，只是以下奖杯均建议在杀手难度通关后再去取得。杀手难度虽然是最高难度，但因为敌人的枪法比较差，攻击力提升也不是太夸张，被狙击手命中头部居然也只是画面变黑白，不会一击死，所以只要打得保守一些，通关难度远远低于PS3老一辈的奖杯神作《未知海域 德雷克的宝藏》的毁灭难度。稍有动作射击游戏基础的人，都不会遇到什么阻碍。

Completed Act 1 - The Killer
铜杯

取得条件：完成杀手难度第 1 关

Completed Act 2 - The Killer
铜杯

取得条件：完成杀手难度第 2 关

Completed Act 3 - The Killer
铜杯

取得条件：完成杀手难度第 3 关

Completed Act 4 - The Killer
铜杯

取得条件：完成杀手难度第 4 关

Completed Act 5 - The Killer
铜杯

取得条件：完成杀手难度第 5 关

Completed Act 6 - The Killer
铜杯

取得条件：完成杀手难度第 6 关

Completed Act 7 - The Killer
铜杯

取得条件：完成杀手难度第 7 关

Completed Act 8 - The Killer
铜杯

取得条件：完成杀手难度第 8 关

The Killer
金杯

取得条件：完成杀手难度第 9 关

取得方法：本作虽然有弧线子弹这样的奇幻设定，但依然是典型的掩体射击游戏。利用掩体慢慢推进，通关难度比刺客难度高不了多少。

Compulsive Hoarder
铜杯

取得条件：找到所有的隐藏纸片

取得方法：这可能是游戏中最麻烦的一个奖杯，而且还是个铜杯。为确保各位玩家不会有遗漏，本攻略最后会将全部纸片的位置都按顺序列出来了，万一漏掉了，请对照着在选关模式里再找一次。

Pest Exterminator
银杯

取得条件：干掉所有的爆炸老鼠

取得方法：爆炸老鼠一共有 6 只，同样在后文中会列出。

Two is always better than one
铜杯

取得条件：用一发弧线子弹干掉两个敌人

取得方法：一石二鸟的机会还是比较多的，看到两个敌人的站位比较靠近时，就锁定，调整锁定线，看到两个敌人的剪影都变成白色时就开枪，反正只要完成一次就行了，不必太刻意。

Glad I wasn't there
铜杯

取得条件：用一发爆发子弹干掉 3 个敌人

取得方法：通常情况下需要敌人的站位配合，有些运气成分，所以难度比“一石二鸟”要高一些。不过游戏中有两处三个敌人用上方的绳索吊在半空进行攻击的情况，此时敌人不能移动，可以轻松瞄准。一处是在第 6 关的图书室场景，一处是在最后一关的钟楼场景，推荐在第二处取得该奖杯。

All in the reflexes 铜杯

取得条件：在一次子弹时间中干掉3个敌人

取得方法：子弹时间就是在掩体间移动时按△键，由于准星移动较慢，慢动作有效时间又很短，所以同样需要敌人站位比较集中才行。在地形狭窄的飞机上，三个敌人处于前后站位，那也有机会达成奖杯条件。

Heart Breaker 银杯

取得条件：用不戴面具的Wesley在杀手难度干掉Arana

取得方法：Arana是第7关的女BOSS，不戴面具的Wesley需要输入密码后才会出现。推荐用这个角色直接来打杀手难度的流程，那么就不必再选关打女BOSS一次了。

Between Old Friends 银杯

取得条件：用Cross在杀手难度干掉The Immortal

取得方法：主角的老爸Cross需要用密码调出，由于可以和时间挑战第1名的金杯一起解开，因此请参看下文的方法。

Punishing Subordinates 银杯

取得条件：用The Immortal在杀手难度使用技身格斗干掉The Russian

取得方法：The Immortal就是最终BOSS，The Russian是第三关的BOSS，用选关模式来打就可以了。通过这个奖杯，我才知道原来第三关的BOSS是可以用格斗技一击必杀的。

Butcher would be proud 银杯

取得条件：在任意难度完成近身格斗模式

取得方法：近身格斗模式各区域的全部或大部分敌人均需要用近身格斗来杀死。不过因为游戏中有良性BUG，所以几乎可以不打。方法是选最低难度的近身格斗模式开始游戏，打到第一关第一个CHECK POINT后等自动存档完毕就退出游戏，然后在选关模式选最后一关，在干掉最终BOSS之后，这个奖杯就莫明其妙地取得了。

Dr. Lobotomy 银杯

取得条件：在任意难度下完成爆头模式

取得方法：爆头模式各区域的全部或大部分敌人均需要用射击头部要害的方式来杀死。不过可以利用BUG，采用与上面相同的方法，也可以只打第一关的开始和最后一关来完成。

Catch me if you can 金杯

取得条件：在时间挑战模式中取得第1名

取得方法：时间挑战模式在杀手难度通关后出现，本来是游戏中最难的奖杯，因为第1名的条件是1小时12分56秒内通最高难度，但利用BUG法，可以让最后通关时间显示为1分钟。只是在选关时，要选杀手难度，而角色选用Cross，这样一来，打完最后一关时还能把Between Old Friends这个奖杯一并拿了。

所有隐藏物品位置提示

第一关所有隐藏物品

(1) 游戏开始时，有弹夹的柜子下面（**游戏原画**）
(2) 第二区域起点处右边的窄道内（**游戏原画**）
(3) 第三区域右侧厨房的柜子下面（**开发团队照片**）
(4) 第五区域向上楼梯下面的箱子旁（**游戏原画**）
(5) 第六区域左侧护网后面有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）
(6) 第七区（BOSS战）有敌兵出现的小屋内（**游戏壁纸**）

第二关所有隐藏物品

(1) 第一区在大庭院时进入左侧的走廊内就能看到（**制作人语录**）
(2) 第二区下楼梯后左侧的死胡同里（**一段影像**）
(3) 第三区向下楼梯的右侧书柜上面（**制作人语录**）

第三关所有隐藏物品

(1) 第一区出盾牌兵的大门左侧的墙角处（**游戏原画**）
(2) 第一区的出口门左边的桶后面（**开发团队照片**）
(3) 第二区起点向后转的墙根处就可以看到（**游戏原画**）
(4) 第二区出口门对面有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）

第四关所有隐藏物品

(1) 第一区快到电梯时，在右侧的角落里（**一段影像**）

第五关所有隐藏物品

(1) 第一区起点左边的办公室内（**开发团队照片**）
(2) 第一区上楼梯后向右后侧移动，在饮料机旁边（**游戏原画**）（**此处向对面看就能看到那个胖老板了！**）
(3) 第一区在二楼右侧扶手边的书柜下方（**游戏原画**）
(4) 第二区（BOSS战）起点左侧电梯附近的沙发旁边（**游戏原画**）
(5) 第三区出门后看到的大桌子后面（**游戏原画**）
(6) 第三区在向上楼梯的左侧茶水间的木柜子里面有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）
(7) 第三区二楼会议室里面（**游戏原画**）
(8) 第三区二楼左侧第二间办公室内（**游戏原画**）

第六关所有隐藏物品

(1) 第一区起点左侧的木箱后面（**一段影像**）
(2) 由第二区尽头的铁梯上去，在纱线的后面（**制作人语录**）
(3) 第三区从图书室二楼绕到另一侧就能找到（**制作人语录**）

第七关所有隐藏物品

(1) 第一区第一块平台的台阶左侧（**开发团队照片**）
(2) 第一区第一块平台的台阶右侧（**游戏原画**）
(3) 第一区上台阶后右侧管子后面（**游戏原画**）
(4) 第一区进入仓库后楼梯的下方（**游戏原画**）
(5) 第二区门口有楼梯的小房间内（**游戏原画**）
(6) 第二区最上方室外平台的角落里（**游戏壁纸**）
(7) 第二区进入厕所后，第二个大房间的中间死胡同里（**游戏原画**）
(8) 第二区厕所出口右侧的箱子后面（**开发团队照片**）
(9) 第二区破旧办公室出口门最右边的角落里（**游戏原画**）
(10) 第三区（BOSS战）起点处转身就能看到（**游戏原画**）
(11) 第五区经过瀑布边的长廊后，在进门后的右侧（**游戏原画**）
(12) 第六区进入墓地后的第一个楼梯下方（**开发团队照片**）
(13) 第六区经过第一个墓区后，在一个棺材下面有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）
(14) 第六区第二个墓区入口的右侧柱子旁（**游戏原画**）
(15) 第六区第二个墓区入口的左侧柱子旁（**游戏原画**）

第八关所有隐藏物品

(1) 第一区第一条水道右侧死胡同里有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）
(2) 第一区进入有女神像的庭院后右行，在一些桌椅旁边（**游戏原画**）
(3) 第一区进入第二条水道时的楼梯下方（**游戏原画**）
(4) 第一区第二条水道旧船左侧的角落里（**开发团队照片**）
(5) 第一区有着火房子的庭院的右侧角落里（**游戏原画**）
(6) 第二区起点处往右走到底的垃圾桶旁边（**游戏壁纸**）
(7) 第二区第一个房间大门的左侧角落里（**游戏原画**）
(8) 第二区上二楼后在一个堵住楼梯的柜子旁（**游戏原画**）
(9) 第二区尾声，向上楼梯左侧的柜子后面（**游戏原画**）
(10) 第四区（狙击后）过桥后左侧垃圾箱后面（**游戏原画**）
(11) 第四区有三个掩体的道路，第一个掩体左边（**游戏原画**）
(12) 第四区有狙击手的大庭院出口右边的木箱后面（**游戏原画**）
(13) 第四区上两层阶梯后左转，在第二个长椅的下面，十分隐蔽，而且需要按×键贴近一下才能拿到（**开发团队照片**）

第九关所有隐藏物品

(1) 第一区起点右侧的箱子旁边（**游戏原画**）
(2) 第一区第一个房间右边的那个木箱后面（**开发团队照片**）
(3) 第一区第二个房间左侧墙壁上有一只爆炸老鼠（**漫画家的两幅作品**）
(4) 第一区狭窄通道中的一堆木箱后面（**游戏原画**）
(5) 第一区第三个房间入口右边的桶后面（**游戏原画**）
(6) 第二区起点往回走到底（**游戏原画**）
(7) 第二区战斗通道左边第一个木箱的后面（**游戏原画**）
(8) 第二区到达CHECK POINT后左侧的木箱下面（**开发团队照片**）
(9) 第二区在上楼前的一个木箱后面（**游戏原画**）
(10) 第三区起点左侧祷告室的旁边（**游戏壁纸**）
(11) 第三区第一片战斗场景的祷告室旁边（**开发团队照片**）
(12) 第三区第二片战斗场景的大木箱后面（**游戏原画**）
(13) 第三区向上楼梯的左侧角落里（**游戏原画**）
(14) 第五区高塔最下方的木箱背后（**游戏原画**）
(15) 第五区高塔最下方的木桶旁边（**游戏原画**）

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

神机独占！日式游戏旗舰大作 含金量高！奖杯之旅五味俱全



对于长久以来，坚持为 PS3 开发独占作品的世嘉来说，经历了《如龙见参》、《战场的女武神》的叫好不叫座之后，《如龙 3》让人有一种守得云开见月明的畅快感，无论是对于厂商还是玩家来说，都是如此。《如龙 3》的游戏素质毋庸质疑，毕竟有着“日本 GTA”的称号，游戏的可玩性非常高。但同时，丰富的游戏内容，也给奖杯迷们制造了一些麻烦，目前还没有听说取得《如龙 3》白金奖杯所花费时间少于 100 小时的，就算综合各类心得，总时间也不会有太大幅度的降低。但方法得当的话，可以减少挫折感，并增强信心。好在《如龙 3》本身的素质够高，追求白金的过程并不会让人感觉枯燥无聊，而在白金奖杯闪耀的那一刻，其中的喜悦与成就感值得反复回味。

文 胜负师　美编 心の永恒

如龙 3	SEGA	动作
PS3 龙が如く 2009年2月26日 无对应周边	1人	日版 7980日元 推荐玩家年龄：17岁以上

奖杯数 50 | 铜 43 | 银 3 | 金 3 | 白金 1 | 奖杯难度 A

龙之极道

プラチナトロフィー 白金
条件：取得除此之外的所有奖杯。

首先要说明一点，《如龙 3》的奖杯系统并不包含游戏的全部内容，如果你在游戏一开始就以奖杯为目的，那么就算取得了白金奖杯，依然要再花上 100 小时左右，才能将游戏真正完美，这就是《如龙 3》的超值魅力所在。奖杯的要求只占游戏完美要求的一部分，比如 100 把储物柜钥匙，取得指定的 20 把就能拿到相关奖杯。游戏的战斗难度适中，对于久经沙场的游戏玩家来说，应该都不会在战斗方面受阻。游戏中必须完美的内容只有全部支线任务以及 20 种迷你游戏，其中迷你游戏是最磨人的项目，因此本奖杯攻略也将此项挑战单独说明，与各位分享迷你游戏心得。至于支线任务和收集类内容，请参看后面的《如龙 3》详尽研究。

简单级

《如龙 3》的简单级奖杯以流程相关以及在流程中可自然取得的为主，另外还有一些难度很低的迷你游戏奖杯，这些奖杯在一周目取得比较合适。

ボス01　真岛击破 铜杯
取得条件：故事模式第1章击败真岛。

ボス02　力也击破 铜杯
取得条件：故事模式第2章击败力也。

ボス03　玉城击破 铜杯
取得条件：故事模式第3章击败玉城。

ボス04　长谷部击破 铜杯
取得条件：故事模式第4章击败长谷部。

ボス05　谜の外国人击破 铜杯
取得条件：故事模式第 5 章击败谜之外国人。

ボス06　神田击破 铜杯
取得条件：故事模式第6章击败神田。

ボス07　真岛击破其の貳 铜杯
取得条件：故事模式第7章击败真岛。

ボス08　ラウ・カーロン击破 铜杯
取得条件：故事模式第 8 章击败刘家龙。

ボス09　风间击破 铜杯
取得条件：故事模式第 10 章击败风间让二。

ボス10　峰击破 银杯
取得条件：故事模式12章击败峰义孝。

感谢　－スタッフ一同－ 铜杯
取得条件：游戏通关看完职员表后取得。
取得方法：在上一辑的《PS3 专辑》中刊登了《如龙 3》的流程，按此流程通关应该不成问题。游戏的 NORMAL 难度在流程战斗方面也不会给玩家制造太大的麻烦，以上十铜一银可在欣赏故事的同时获得。(注：跳过剧情的选项在 OPTION 中)

サブストーリー10 铜杯
取得条件：完成 10 个支线任务。

サブストーリー30 铜杯
取得条件：完成 30 个支线任务。

サブストーリー50 铜杯
取得条件：完成 50 个支线任务。
取得方法：游戏中的支线任务总共有 123 个，所以就算只是随便转转，与街道中脑袋上有三角符号的人对话，也能在不知不觉中完成 50 个以上的支线任务。不过，建议玩家不必在一周目花太大力气在支线任务上，通关后利用自由模式集中完成会更有效率。

太っ腹 铜杯
取得条件：在夜店一次性消费 30 万日元。
取得方法：与夜店女郎的交往一般会放在支线任务的最后去完成，其中必然会有消费 30 万元以上的情况。如果你想早一点取得这个奖杯，可进夜店消费 30 万日元，等奖杯取得后再读档，这样就可以不花钱获得此奖杯了。

ヒートアクション・マスター 铜杯

取得条件：用喧哗奥义结束战斗50次。

取得方法：在平常的战斗中注意以喧哗奥义作为最后一击，随流程便可自然取得。

お試しキャンペーン 铜杯

取得条件：改造一个武器。

取得方法：因为只要任意改造一件武器，所以改造最初级的武器就行了，非常简单。

ブログ始めました 铜杯

取得条件：习得一个天启。

取得方法：在离开琉球街之前会有习得天启的必要情节，因此是必然会取得的奖杯。

エステ・マニア 铜杯

取得条件：玩过两种按摩的迷你游戏。

取得方法：按摩游戏的位置在神室町的ラブインハート，两种按摩各进行一次即可，对成绩并无要求。

カラオケ・キング 铜杯

取得条件：唱过所有卡拉OK曲目。

取得方法：进入卡拉OK店，把六首歌曲都唱一次即可，对成绩并无要求。

不动の棋士 铜杯

取得条件：在将棋中不移动“王”取得胜利。

取得方法：将棋算得上是日本人的象棋，很多国内的玩家都不懂，好在这个奖杯可以在练习模式取得，对手只有王和九个兵，把对手的棋子吃光，再逼死王就行了。

パワフル・ドライバー 铜杯

取得条件：在高尔夫游戏中一杆打出350码以上的距离。

取得方法：在剧情中必然会玩一次高尔夫，用最大力量打，一般都能打出350码以上。

マラソンランナー 铜杯

取得条件：行走距离达到42.195公里。

取得方法：随流程自然取得的奖杯，不必刻意多走路。

デストロイヤー 铜杯

取得条件：损坏100个战斗场景中的武器。

取得方法：也是随战斗自然取得的奖杯。在战斗中多使用场地中的武器，部分武器在使用喧哗奥义时会直接损坏，所以推荐和“50次喧哗奥义结束战斗”的奖杯一起进行，效率会更高。

普通级

《如龙3》的普通级奖杯是一些耗时较多的、需要参看攻略的、需要特定方法才能顺利完成的奖杯，虽说要费一点周折，但只要参考以下心得，应该也能很快取得。

凄腕ハンター 铜杯

取得条件：需要抓住所有的ヒットマン。

取得方法：第六章发生坚生会的剧情后就可以接受委托，捉捕ヒットマン了。通缉犯总共有20个，玩家需要找到并打败他们。不过他们是随流程出现的，因此玩家可以选择在一周目通关之后，拿下究极斗技全S，再去抓捕这些犯人会格外轻松，具体请参看本次的《如龙3》研究。

グッドコーディネート 铜杯

取得条件：为培养的夜店女郎实现出色的打扮。

取得方法：所谓出色的打扮，就是打扮后某项数值达到最高，按照以下的选项来打扮夜店女郎可以让所有数值达到最高（部分选项在一开始并不会增加，需要接客多次才会出现）。衣装为紫色ワンピース；发型为ナチュラル，发色为第二排第一个；眉毛选第2种，颜色为第二排第一个；まつ毛选第1种，颜色为第一排第三个；アイライン选第1种，颜色为第一排第三个；アイシャドウ选择あり，颜色为第五排第一个；接下来两项选なし；チーク选あり，颜色为第三排第三个；チ ク・ラメ选なし；リップ选第1种，颜色为第三排第二个。饰品方面，头饰选择ティアラ，不戴眼镜，耳环选サークル，脖子上绑ブチ花，项链戴シンプル，胸花戴リボン，指甲用ゴージャスネイル，戒指戴ハート，手表戴シンプル时计。好了，经过此番精心的打扮，麻雀就会变成凤凰了！



键の放浪者 铜杯

取得条件：打开神室町和琉球街储物柜最上层的所有柜子。

取得方法：两地的储物柜一共有100个，需要找到相应的钥匙才能打开对应号码的柜子，所有钥匙的取得方法请参看本次的《如龙3》研究。如果只是追求奖杯的话，那么只需要找01～10号钥匙，可节省不少时间。

グルメマスター 铜杯

取得条件：吃过所有饮食店里最贵的东西。

取得方法：去所有的饮食店、酒吧吃喝价格最高的东西，但要注意，汉堡店的食物要当场吃掉，不能外带，相同价格的食物都要吃。在神室町的便利店购入杂志《东京一周间》并带在身上，这样一来，九州一番星、スマイルバーガー、ジェラテリア神室、寿司吟、韩来这几家店会出现隐藏食物，不然光吃普通菜单上的东西是无法取得这一奖杯的。另外，体力全满时不能吃东西，最快捷的方法是去琉球街的公设市场里找水产老板买大量的鱼饵，桐生一马吃鱼饵会扣去少量体力，这样就能连续在饮食店消费了。去酒吧喝酒时，在药店买一些“琉球 酒豪传说”（解酒药），这样才能连续饮酒。

传说のチャンピオン 铜杯

取得条件：斗技场所有的杯赛都取得冠军。

取得方法：如果玩家是在NORMAL难度打斗技场的，那么战斗本身的难度并不算高。只是部分玩家不知道如何开启所有的比赛。首先，最后一个杯赛需要第十二章之后才会开启，而且ハイパーGP、マグナムフォースGP要各胜5次。之前级别的比赛如果也没有开启，那么只要保证每个杯赛优胜3次，那么就一定会开启。

试练への道 铜杯

取得条件：遇到所有的修炼师傅。

取得方法：修炼师傅分别是与那城、小牧、南田博士以及マック，在第四章的海滩、第五章的神室町チャンピオン街东南广场、第五章的龙宫城（需要完成支线任务“龙宫城、再び”）和第九章的公园前通り遇到几位师傅进行修行。修行没有通过，也能取得该奖杯。

ハットトリック 铜杯

取得条件：飞镖达成HAT TRICK。

取得方法：HAT TRICK需要一回合内连中三次靶心。必中靶心的方法是瞄准20分的三倍区（内侧同心圆）中间位置，有少许误差也可以，保持住，手不要有大的抖动，之后右摇杆向后拉一半，放开右摇杆后，飞镖会呈抛物线下落，正好掉在红心区内，熟练以后几乎可以每镖都中红心。

ボイルド・ターキー 铜杯

取得条件：保龄球达成连续三次全倒。

取得方法：保龄球的全倒打法有很多，个人习惯的是角色站在最右侧，瞄准1号瓶和3号瓶之间，用最大力量来打，只要球切入的位置准确，那必然会出现全倒。但如果有所偏差，可能会造成只倒下9个的情况，可在单人游戏中稍稍练习一下。

稀代の博徒 铜杯

取得条件：チンチロリン、丁半博打、こいこい、おいちょかぶ四种日式赌博项目累计获得10000点。

取得方法：这里的累计获得是不会扣除输掉的点数的，只要不停地玩，每次都下最大注，就算运气不佳输多赢少，最后还是能累计获得1万点，是一个纯粹磨时间的奖杯。

グレイト・ギャンブラー 铜杯

取得条件：ルーレット、ポーカー、ブラックジャック三种西式赌博项目累积获得10000点。

取得方法：与上一个奖杯的基本思路相同，但因为有轮盘赌这个致富捷径，所以这个奖杯拿起来更轻松。

プロゲーマー 铜杯

取得条件：在街机厅中，UFO夹娃娃机抓到10个奖品，Answer×Answer取得10回合胜利，シューティング超过最高纪录。

取得方法：相对来说是普通级奖杯里比较耗时的一个，但因为在挑战迷你游戏制霸的金杯时一定会取得，所以这里就不细说了。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

晒しの龙（铜杯）

取得条件： 在麻将中吃或碰成单吊后胡牌。

取得方法： 如果你完全不懂麻将规则，这个奖杯会比较难理解一些。总之是吃碰加起来有4次，最后手中只有一张牌，最终胡牌即可。如果碰到了“中”、“发”、“白”的话，胡牌会更容易。

ナイス・ヒッター（铜杯）

取得条件： 在棒球游戏的“难”难度下一个球击中两块得分板。

取得方法： 瞄准两块得分板中间的那条线来击球，左右相邻、上下相邻均可以，注意手一定要很稳。一箭双雕也是“难”难度棒球游戏打出高分的窍门。

マグロ大将（铜杯）

取得条件： 钓起マグロ这种鱼。

取得方法： マグロ是钓鱼游戏中最难钓的鱼，因为它在离钓鱼点100到150米的位置，要把它拉上岸绝对会是场耐力战，一定要看清鱼的游向，拉扯鱼线的方向与之一致，生拉硬拽是不行的，收放鱼线的技巧要很熟练才行。

究极のチャレンジャー（铜杯）

取得条件： 完成所有究极斗技模式中的挑战。

取得方法： 究极斗技模式要一周目通关后才会出现，有一定难度和挑战性，但并不是难得很离谱，不求评价的话，很快就能完成所有挑战。但同时，因为究极斗技全S可以获得强力无比的斗神护符，所以建议参看本次《如龙3》研究中的相关内容，取得全S评价，这样一来，在打EX-HARD难度时会非常轻松。

最强の证（金杯）

取得条件： EX-HARD难度通关。

取得方法： 由于EX-HARD难度一定要HARD难度通关后才会出现，所以一开始选了NORMAL难度的话，还要将游戏通关两次才行。建议在完成全部支线任务以及究极斗技全S之后再挑战，黄金枪外加斗神护符，会让两个高难度打起来非常轻松，速度快的话4小时便可通关一次。EX-HARD难度只能读档，不能接关，所以追逐战成为其最大的难点，建议在一周目时完成マック的追逐修行，增加耐力槽，这样追起来会比较容易。

暴走机关车（铜杯）

取得条件： 累计将100个行人撞倒在地。

取得方法： 比较常用的方法是在神室町的剧院前人流密集处横冲直撞，不停刷人，大概半小时左右就能取得这一奖杯。其实这一奖杯只要平时留意，不必刻意完成。当身边有老人、上班族经过时，可在正后方撞他一下，撞倒的几率还是比较高的，没撞倒也不必在意，反正游戏中跑腿的时间还是非常多的，在完成支线任务的过程中，见到合适的人就撞一下，不愁凑不到100人。注意，所有的女性都无法撞倒。

人间ウォッチャー（铜杯）

取得条件： 以主观视角注视敌人进入遭遇战10次。

取得方法： 注意观察街道中站着不动或在左右踱步的男子，他们就是地痞流氓。在与他们离开一定距离时，他们并不会迎上来触发遭遇战，此时用主观视角望着流氓几秒钟，他就会发生“嗯！”一声之后就跑过来，此时不要解除主观视角。以这种方式触发战斗10次即可。

歩く银行（银杯）

取得条件： 身上持有的金钱超过1000万。

取得方法： 要想在一周目就快速成为千万富翁，那就要利用轮盘赌。在第六章带力也观光时，完成所有观光内容取得“无之宝石”，存档后在轮盘赌时使用，压1000点（10万日元）的0或00，一次便能赚300万日元，之后用存档读档的办法，一直压0或00，再赢两三次就可以腰缠千万了。记得把点数换成奖品，然后在“质屋”（当铺）换成现金。

ボランティア（铜杯）

取得条件： 在孤儿院前的沙滩上捡过5个垃圾。

エコ・マスター（银杯）

取得条件： 在孤儿院前的沙滩上捡过30个垃圾。

取得方法： 孤儿院的沙滩上只要刷过一个屏幕，就会出现一件道具，不过此道具是垃圾的概率并不高，也可能是其他东西。最快的刷垃圾的方法是捡道具→钓鱼→退出→捡道具，其过程比较无聊，但没有难度可言。

困难级

困难级奖杯由几个极为耗时的奖杯所组成，想取得《如龙3》的白金奖杯，那么全支线和迷你游戏制霸这两座大山是一定要越过的。而九球的铜杯因为是一个极其考验人品的奖杯，可能1次过，可能试了100次也徒劳无功，姑且把它列入困难级吧。

サブストーリー—80（铜杯）

取得条件： 完成80个支线任务。

オール・サブストーリー（金杯）

取得条件： 完成全部支线任务。

取得方法： 全部123个支线任务是一项浩大的工程，请参看本次的《如龙3》研究。

ブレイクエース（铜杯）

取得条件： 九球制桌球达成BREAK ACE。

取得方法： BREAK ACE就是开杆就打入9号球。推荐打法是选择1人游戏，把白球放在离左侧或右侧还有一个球的距离，击球方向不用调整，用最大力量打。接下来要做的事就是祈祷，因为目前并没有发现必定BREAK ACE的方法，完全看运气，如果失败了就马上退出再试一次。为避免反复失败造成的挫折感，玩家可每天打20杆，没有成功的话，就去完成支线或其他迷你游戏，反正《如龙3》的游戏内容极为丰富，不必总是卡在一个项目上，这是调节心态的好方法。

ミニゲームマスター（金杯）

取得条件： 所有迷你游戏达成规定条件。

取得方法： 这是所有奖杯中分量最重的一个奖杯，如果没有这个奖杯，《如龙3》的奖杯难度会直线下降。这个奖杯与20个迷你游戏有关，相当于一个“子奖杯”系统，具体请参看以下“迷你游戏心得”。

迷你游戏心得

アロママッサージ（按摩）

制霸要求： 两种按摩游戏均达到“大满足な龙”评价。

制霸难度： C

心得： 两种按摩分别要达到2万分和3万分以上方能达成最高的评价。注意游标的上下变化，尽量保持在上方高分区的中间，这样便于上下变化时的缓冲。按键的速度不要太快，以免游标因为惯性而导致中途失败。



ダーツ（飞镖）

制霸要求： 在所有项目上赢过6个对手。

制霸难度： B

心得： 单靠之前说的红心必中法是不足矣赢下所有对手的，玩家还需要一步步掌握指哪儿打哪儿的技巧，力量控制比较重要，需要比投出下坠型飞镖的力度大一些，但又不能把右摇杆拉到底，力量太大飞镖会偏掉，需要多多练习。因为玩家永远都是先手，所以01和COUNTUP的规则都占据优势。注意，COUNTUP的规则比较特别，高难度下，最好连投三个20分的三倍区，可占据主动，在对手也投20分的三倍后，就选择19分的三倍，不然就无法得分了，之后是18分、17分、红心、16分，只要每次都抢在对手的前面，那样就能立于不败之地了。

ビリヤード（桌球）

制霸要求： 在所有项目上赢过4个对手。

制霸难度： A

心得： 桌球的难度界于A和B之间，但从玩家反馈来看，认为桌球比较难的还是占了多数。桌球难主要难在最高难度下对手匪夷所思的反弹准确度和一两杆清台的实力，指望靠电脑失误赢得比赛是不太现实的。一般电脑只会在一局中给玩家不超过两次的机会，在这两次机会里，必须达成清台的目的。和现实的桌球一样，母球的走位非常重要，利用不同的打击位置控制母球跑到打击下一个目标球的有利位置是提高胜率的关键。

カラオケ（卡拉 OK）

制霸要求：所有曲目均达成“カラオケの龙”评价。

制霸难度：C

心得：“カラオケの龙”评价需要获得 900 点以上，在高难度下反而更容易达到 900 点以上的高分。卡拉 OK 游戏玩法类似于元祖音乐游戏《啪啦啪啦啪》，难点在于换行时的指令容易按错，不过曲目只有 6 首，就算节奏感不强的玩家，仅凭“背版”也可以达到高分。900 分以上允许少量失误，制霸难度自然不高。

ボウリング（保龄球）

制霸要求：十个球取得 200 分以上。

制霸难度：D

心得：之前已经说过，保龄球打全倒的方法不止一种；只要掌握自己习惯的一种，要想十球拿 200 分以上可以说是轻而易举。

四种日式赌博

制霸要求：チンチロリン、丁半博打累计获得 2 万点以上，こいこい、おいちょかぶ累计获得 1 万点以上。

制霸难度：C

心得：所谓“累计获得”只计算赢的点数，不会扣除输掉的点数，因此只要不停地玩，每次都下最大注，消耗一些时间后便可分别完成这 4 个项目。如果不是比较耗时，完全可以算 D 级难度。其中花札的规则比较复杂，可能有些玩家会觉得不太好懂，不过游戏中会有提示能拿哪些牌，只要多挑样子华丽的牌拿就行了。当然，看看游戏中自带的规则说明，了解一下哪些牌组的点数多也很有必要。

三种西式赌博

制霸要求：ルーレット累计获得 2 万点以上，ブラックジャック、ポーカー一次获得 1 万点以上。

制霸难度：D

心得：轮盘赌因为有“无之宝石”，2 万点以上轻而易举。21 点和扑克也可以利用赌博道具来增加胜率，只是记得在一次游戏累计赢 1 万点之前，不要退出游戏。因为输掉的点数同样不会在累计中扣除，所以玩家可以自行记录一下赢得点数的情况。

UFO キャッチャー（夹娃娃机）

制霸要求：夹到全部 25 种奖品。

制霸难度：B

心得：耗时型的迷你游戏，技术含量并不算高，比现实世界的夹娃娃机要简单那是肯定的。神室町有两个世嘉游戏中心，两台夹娃娃机里的奖品是不一样的，用反复刷新的方法就能刷出不同的奖品了。其中有一种灰色的小鸡出现率比较低，而且会藏在一大堆鸡的中间，夹走其他的鸡才更容易发现。

Answer × Answer（智力问答）

制霸要求：四种规则的问答各胜 5 局。

制霸难度：S

心得：对于国内玩家，特别是不懂日语的玩家，这个迷你游戏是噩梦般的存在，是白金之路上最大的难点。没有掌握方法与诀窍，会有无从下手之感。而且其中有很多日本风土人情的题目，就算懂一点日语，作用也不会很大。因为连官方攻略本上也没有列出题库，再加上问答过程中不能暂停，就算列出整页整页的题目和答案，也很难在几秒钟的时间内找到，所以这里只说方法和心得。首先，不要将游戏随意升级，因为升级会增加题目数量，难上加难。接下来，请准备好纸笔，按照题目类型（社会、杂学、生活、体育等）把出现的题目中的关键词和答案记下来，如果日语基础不佳，那么需要拼写假名的答案只记短的就行了，太长的答案输入时间也不够。不会答的题目一定不要随便去抢，有把握时才出手，多做题目，达到一定的积累后，就能在出现重复题目时得分，再加上一些运气成分，将四种规则磨到各 5 胜即可。

具体规则方面，チキンレースクイズ因为都是猜数字多少，仅凭运气就能获胜；早押し連想クイズ电脑的失误比较多，可能不必记太多题目就能混到 5 胜；早押しクイズ难度比较大，同一题有时候也分四选一和假名输入两种答案择选方式，因此多记题目非常必要；多答フィニッシュクイズ不少玩家认为很难，其实除了记题还有个小技巧，就算是自己会的题目，也不要一次把知道的答案选完，因为规定选手一次最多选三个答案，选中最后一个正确答案者得分，所以最佳情况是留最后 4 个答案给电脑选，把最后一次选择机会留给自己，这样就能占据主动权。

对付 A×A，耐心非常重要，想要拿下白金，就要有在问答上耗 10 小时的觉悟。总之，攻下这个山头，那就柳暗花明了。

将棋

制霸要求：累计胜利 5 次。

制霸难度：D

心得：原本以为将棋是最麻烦的迷你游戏，还特地下载了将棋软件，准备以电脑制电脑，但没想到 5 胜的条件居然这么简单，只要打五次第一个练习模式，就是对手只有兵和王的，就 OK 了，了不了解规则玩法一点都不重要。

麻雀（麻将）

制霸要求：一场比赛获得 50000 点

制霸难度：B

心得：《如龙 3》的麻将游戏难度比《麻雀格斗俱乐部》等正统麻将游戏要简单得多，胡牌率非常高。如果对日本麻将规则比较熟悉的话，其难度顶多是个 C 级。但考虑到有玩家对麻将的熟悉程度因人而异，定为 B 级也不为过。一场比赛得 5 万点以上，可在琉球街麻将馆的低级桌来刷，手上牌还不错的话最好不要随便吃碰，不吃不碰听牌后的胡牌概率高，也容易出现大牌。一定要吃碰的话，最好是做混一色以上的大牌。自己为庄家时要尽量胡牌，可以连庄，就等于在一场比赛中多打了一局，赢得更多点数的机会自然就多了。如果发现自己已经胡牌却胡不下来，那么可能是你的牌太小了，不够番数，建议看看游戏中自带的麻将规则；还有一种可能是你要胡的牌之前已经打过了，比如你打过三万，最后听的是三六万，别人打三万或是你自摸都是不能胡的，这一点一定要注意。

バッティングセンター（棒球）

制霸要求：四个难度的棒球都打出 1800 点以上。

制霸难度：B

心得：棒球的基本难度还是比较高的，但方法得当的话，可以让难度下降不少。首先，挥杆要偏晚一点，也就是等球切实靠近后再挥杆。其次，各难度的 20 个球的类型顺序是固定的，球速也只是有很小的差别，玩家可以在纸上依次记下快、中、慢来提醒自己。其实中速和慢速球比较好反应，快速球比较突然，因此只记快速球也可。（普通难度第 20 个，困难难度第 1、8、11、16、20 个，最高难度第 1、5、7、10、15、18、20 个，均为快速球）

棒球游戏的简单难度反而难度不低，1800 分只能失误两个球；普通和困难因为可以一球打两块得分板，再加上还有 300 分分值的额外靶子，所以就算有一些失误，也能不太费力地取得规定分数；最高难度是没有准星的，也不能一箭双雕，看似难度很大，但在打困难难度时，可以在准星处画个点或贴张纸，这样最高难度就和困难难度没太大区别了。

ゴルフ（高尔夫）

制霸要求：九个洞打出 −5 杆以上的成绩。

制霸难度：B

心得：卡在高尔夫上的玩家也不少，另外因为操作上的不同，打惯了《大众高尔夫》的玩家在这个迷你游戏上也占不到太多便宜。其实，只要给自己定下目标，大部分洞都是第一杆上果岭，最好能与洞口非常接近，不够近的话，第二杆推近，第三杆入洞，所有洞都不能多于三杆，不能出现出界和掉进水池的低级失误。一步步练习，直至目标达成。推杆时可活用一半力量的△键，以免推得过猛而跳出洞口。

另外，利用数学计算可让击球距离更精确。比如球在硬度 50% 的沙坑里，离洞口还有 40 码，我们用最大距离 100 码的杆子，需要打的力量是 40÷50%÷100，也就是 80% 左右的力量，就可以让球打到接近洞口的位置；推杆时，球离洞口为 12 码，那么 30 码的推杆需要用的力量是 40%，也就是一格多一点的力量，就算不入洞，也会离洞口非常近。掌握计算规则后，击球力度会更容易掌握。

釣り（钓鱼）

制霸要求：钓起全部 8 种鱼或物品。

制霸难度：C

心得：钓マグロ的铜杯已经说明了钓鱼时的注意点，能钓起最难钓的鱼，那其余 7 种就不在话下了，关键是掌握好各种鱼或物品的出没距离和时间。

种类	出没距离	时间
マグロ	100～150	全
グルクン	50～100	全
アバサー	0～50	夕
ミーバイ	30～100	昼
イラブチャー	50～120	全
夜光贝	0～30	夜
珊瑚片	0～50	夕
伞	0～50	昼

シューティング（射击游戏）

制霸要求：通过 50 级以上。

制霸难度：C

心得：世嘉游戏中心的射击游戏，射爆一个目标就算过了 1 级，在掌握方法后还是很容易通过 50 级的。首先，玩家控制的飞机是无敌的，与目标撞上也不会有损伤，而且很有可能在撞击时直射目标的核心，而我们要攻击的正是目标物的核心发光处；其次，核心在偏上位置的情况居多，所以我方战机可从上慢慢向下压，让激光扫过目标，有很大几率将目标秒杀。按照这两点原则，一般试个三五次就能达成 50 级以上的条件。

史上最简单的白金奖杯游戏诞生！世嘉饭和奖杯迷绝对不容错过！

把《世嘉MD终级收藏》的游戏碟塞入PS3，伴随着动感的旋律显示出一幕幕熟悉的画面，笔者觉得自己仿佛回到了孩提时代，上个世纪的游戏画面显示在当今最高端的游戏主机上，使人产生了一种莫名其妙的感动。这次之所以要介绍这款游戏，并不是单单抱着怀旧的目的，最大的原因是因为本作的奖杯特别好拿，如果你的游戏基本功够扎实，那么只需花10个小时左右回顾一遍MD上的经典名作，便能顺便把白金奖杯揽入怀中。

文 SunX　协力 Devil5805　美编 心の永恒



世嘉MD终级收藏	SEGA	合集
PS3 Sega Mega Drive Ultimate Collection		美版
2009年2月10日	1～2人	39.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

奖杯数	35	铜	17	银	13	金	4	白金	1	奖杯难度	C

流金岁月

本作有35个奖杯，经验值为1185点。奖杯数量虽然不多，但是银杯的数量却大大超过其他游戏，可以说奖杯质量是非常高的。现在市面上的版本有美版、韩版和港版，这几种版本都对应奖杯系统，建议玩家购买价格最便宜的韩版。本作是由大量的SEGA经典老游戏组成，所以奖杯都和这些游戏有关，老玩家们会非常熟悉这些游戏，所以在操作和攻略中基本不会出现任何问题，加上所有游戏在游戏中都可以即时存档和读档，这种贴心的设置让游戏难度降到了最低，利用S/L大法可以轻松获得任何奖杯。另外，绝大部分奖杯的入手条件都不苛刻，玩家只需要粗略游玩下各个游戏就能开启奖杯。

Platinuminary 白金

条件：获得游戏中所有的奖杯。

奖杯攻略始动

简单级

简单级的奖杯通常只需花费几分钟时间就能获得，等于说是白送的，愿各位玩得愉快！

Get Rich 铜杯

取得条件： 在《Alex Kidd》中获得1000块钱。

奖杯说明： 获得关卡内或击倒敌人后出现的金币，金币数达到1000即可获得奖杯。

Don't Die 铜杯

取得条件： 在《Alien Storm》中不死打到第3关。

奖杯说明： 《异型风暴》的整体难度不是很高，在进入游戏前把游戏难度调到最低，命数调到最高。在对付第2关的BOSS时多放“保险”就OK了。

Enter the Beast 铜杯

取得条件： 在《Altered Beast》中的第1关获得10万分。

奖杯说明： 在《兽王记》第1关获得10万分的关键在于通关时间和是否无伤。杀死蓝色狼犬会出现“兽化球”，一定要在第一次遇到BOSS前杀死3条蓝色狼犬并获得3个“兽化球”，变身为狼人之后才能让BOSS快速现身。BOSS战时可站在背景王座正中间的位置不停释放飞行道具，可无伤干掉BOSS。



Holy Water 铜杯

取得条件： 在《Beyond Oasis》中解放水精灵。

奖杯说明： 《光之继承者》的奖杯需要打完第一个迷宫，游戏开始后先帮忙消灭攻击村子的强盗，然后前往地图左侧的城堡（可打开地图查看位置，标注旗帜的地点是目的地）找到国王，并获得1把红色钥匙。接着前往地图右侧的水之神殿，层层推进的过程中还要通过跳跃来躲避水流机关的阻碍，在顺利干掉蝎子BOSS后，利用光魔法冲击水晶从而解救出被囚禁的水精灵，十来分钟便可完成。

Stealing Points 铜杯

取得条件： 在《Bonanza Brothers》中的第1关内获得40000分。

奖杯说明： 《幸运兄弟》获得高分的方法就是用门撞晕警察，在第1关初期有个警察站在门后，过去开门砸晕他能获得1000分，反复40次就能获得奖杯，要注意的是有3分钟时间限制。（选择快速过关，也可以得4万分，但操作一定要熟练。）

Hardly a Hero 铜杯

取得条件： 在《Comix Zone》中完成第1关。

奖杯说明： 这款名为《漫画地带》的动作过关游戏的难度很高，多利用即时存读档的方法可以节约很多时间。如果依旧无法通过第一关，那在“jukebos”选项内，按○选择3、12、17、2、2、10、2、7、7、11，听到效果音说明“无敌”秘技已经开启。



Get Ahead 铜杯

取得条件： 在《Decap Attack》中收集5个金币。

奖杯说明： 《僵尸大进击》中的金币都隐藏在石头雕像中，仔细搜索场景中的每个雕像就能尽快收集齐5个金币了。

Communication is Key 铜杯

取得条件： 在《Ecco》中与其他海豚说话。

奖杯说明： 按○发射出超声波与其他海豚说话，只需要几秒钟就能获得该奖杯。

Taste Like Tuna 铜杯

取得条件： 在《Ecco The Tides of Time》中吃掉200条鱼。

奖杯说明： 找到鱼群很密集的地方，然后以左右平行穿梭的方式来吃鱼会效率比较高。

Suit up 铜杯

取得条件： 在《E-SWAT》中通过第2关。

奖杯说明： 难度比较高的游戏，在第2关要利用移动平台在画面上方进入监狱。第2关最后有两个机器BOSS，其中一个只会站着开枪，另一个只会蹲着开枪，所以玩家要一直保持蹲着的姿势来对付BOSS就行了，BOSS的子弹是可以抵消掉的，所以开枪速度一定要快。记得在打第2关BOSS前存一下档，以免挑战失败后从头再来。

Don't Get Lost
铜杯

取得条件： 在《Fatal Labyrinth》中到达迷宫第5层。

奖杯说明：《致命迷宫》的游戏难度不是很高，多多记录即可。冒险过程中要注意不要吃太多肉，满腹度超过100会导致主角死亡。另外如果发现没有道路可走，那就多调查一下，可以开启隐藏的通道。

Getting Chicks
铜杯

取得条件： 在《Flicky》中达到80000分。

奖杯说明： 在《小鸟妃奇》中，过关时间和一次性解救小鸟的数量是获得高分关键，所以要快速找到所有小鸟后同时带到出口处，这样才有额外的分数加成。多利用即时存档。

Garden Gnomes
银杯

取得条件： 在《Golden Axe》中收集20个魔法瓶。

奖杯说明： 在《战斧》中收集20个蓝色魔法瓶，打蓝色盗贼就能获得魔法瓶。

Tower Up
银杯

取得条件： 在《Golden Axe Ⅱ》中完成关卡"Tower"。

奖杯说明： 在《战斧2》中打到第4关就能获得这个奖杯了，战斗中多存档即可。

Saved by Magic
金杯

取得条件： 在《Golden Axe Ⅲ》中释放10次魔法。

奖杯说明： 在《战斧3》中累计放10次"保险"就可获得奖杯，可以加一个魔法瓶就放一次。

TGIF
银杯

取得条件： 在《Kid Chameleon》中获得电锯杀人魔的服装。

奖杯说明： 在第4关才能找到电锯杀人魔的服装，第3关如果没地方去了，注意铁面人状态靠近墙壁连按○键是可以爬墙的。

Twinkle Twinkle
铜杯

取得条件： 在《Ristar》中收集5个黄色星星。

奖杯说明： 在《外星王子》第1关中有一处蒲公英在天空飘的场景，在那里抓住蒲公英可跳上山崖找到宝箱。拿到黄色星星后跳到附近的仙人掌上自杀，重复4次即可获得奖杯。

True Ninja Skills
银杯

取得条件： 在《Shinobi Ⅲ》中不接关通过第1关。

奖杯说明： 如果你对这种硬派的动作游戏没什么信心，就把游戏难度调为简单，战斗时多存档，磨过第1关就行了。

Complete Chaos
铜杯

取得条件： 在《Sonic The Hedgehog》中获得混沌宝石。

奖杯说明： 在即将通过第1关时要跳入终点的超大金环中，然后在迷你游戏中操纵索尼克拿到混沌空间中间的宝石。记得在开始迷你游戏前存档，只要一失败就马上读档重来。

A Different Tail
金杯

取得条件： 在《Sonic 3》中控制小狐狸在关卡"Angel Island Zone"中收集100个金环。

奖杯说明： 选单打模式控制小狐狸来取得金环，由于有10分钟的时间限制，所以要多利用小狐狸的飞行能力来收集高处的金环。注意要多存档，一直保持无伤状态。

Flicky to the Rescue
铜杯

取得条件： 在《Sonic 3D Blast》中解救20只小动物。

奖杯说明： 每一大关有10个小动物，完成两大关就能解救20个小动物。每击倒场景中的敌人就能找到1个小动物，一次性找到5个小动物后前往转换点就能来到下个区域。

Lots of Zeros
金杯

取得条件： 在《Sonic Spinball》的第一关中获得10000000分。

奖杯说明： 这是个弹球台游戏，所以要获得高分并不难，利用即时存档就可以轻松达到1千万分了。

Get to the Chopper
银杯

取得条件： 在《Super Thunder Blade》的第一关中分数达到1500000分。

奖杯说明： 在进入游戏前先进入"Option"选项将游戏难度调为"Hard"，为的是得分奖励能达到最高标准。游戏中有个敌机打不到你的死角，只要飞到画面的左上角不停开火即可。当遇到坦克BOSS时只能靠技巧来通过，等到差不多飞到航空母舰时就能获得奖杯了。

Three Times a Charm
铜杯

取得条件： 在《Streets of Rage》中分别使用3名角色来完成第1关。

奖杯说明： 相信大名鼎鼎的《格斗3人组》不会难倒任何人，进入游戏前可把游戏难度调低，把命数调到最高，分别使用3个主角完成第1关就能获得奖杯。

Good Day Mate
银杯

取得条件： 在《Streets of Rage 3》中杀掉小丑解救袋鼠。

奖杯说明： 在关卡中会同时遇到小丑和袋鼠，此时不要去攻击袋鼠，只干掉小丑就能获得这个奖杯。

Super Charged
银杯

取得条件： 在《VectorMan》中收集500个白色光球。

奖杯说明： 500个白色光球的收集工作必须在一次游戏中完成，而不是累计获得。玩家可以边玩边存档，稳扎稳打到第4关就差不多可以收集到500个了。

Can You Dig It?
银杯

取得条件： 在《VectorMan 2》中到达第11关。

奖杯说明： 在游戏中按暂停，然后输入↑、→、□、△、□、↓、←、□、↓、Start，选择"Dig 2"就能瞬间获得奖杯。

Blast Processing
银杯

取得条件： 玩过所有的游戏。

奖杯说明： 按照字母顺序把所有游戏按顺序玩一遍就能获得奖杯，进入每个游戏时只要看到标题画面就退出也是可以的。

Master the System
银杯

取得条件： 解锁全部隐藏要素。

奖杯说明： 属于后期开启的奖杯，在游戏主菜单中按△就可查看所有的隐藏要素，绝大多数的隐藏要素在拿之前的奖杯时已经开启了，但解锁《梦幻之星》的条件比较特别，需要在《Sonic The Hedgehog 2》双打击败第1关的BOSS。需要利用2P手柄控制小狐狸攻击BOSS一次，然后再用1P手柄击败BOSS即可。

No Life
银杯

取得条件： 看完所有SEGA游戏开发者的采访视频。

奖杯说明： 不需要完整地看完整段视频，点开视频后退出就算看过一遍了。

Critique
银杯

取得条件： 在游戏博物馆中查看所有游戏的卡带和海报图片。

奖杯说明： 进入游戏博物馆把所有游戏的卡带和海片都点开看一遍，奖杯随即获得。（点图片后最好看几秒钟再退出，速度太快可能会造成死机）

Only in the '80s
银杯

取得条件： 玩过所有街机版游戏。

奖杯说明： 在游戏主菜单中按△进入隐藏要素界面，选择进入各个街机老游戏，看到游戏标题后退出就算是玩过了。

困难级

本作没有普通难度的奖杯，除了简单级别的奖杯，就剩下两个算得上困难的奖杯，这两个奖杯分别对应了两个方块游戏。这两个游戏可能会对玩家造成困扰，具体还得看玩家的临场发挥，玩家有可能会为此卡上半天，也有可能在5分钟之内就搞定收工。

Easy as Pie
铜杯

取得条件： 在《Columns》中选择简单难度并获得20000分。

奖杯说明： 对于不擅长方块游戏的玩家来说，这个奖杯的获得条件是非常困难的，因为当分数超过1万分时，眼睛已经跟不上方块下落的速度了。所以笔者只能建议玩家多多练习，并且频繁采用即时存档来把分数磨到2万分。

Yatta!
金杯

取得条件： 把《Dr. Robotnik's M.B.M》通关一次。

奖杯说明： 这个方块游戏的难度也不低，与《噗哟噗哟》的规则很接近。幸亏这游戏有强力秘技，选择"Continue"，然后按照黄、橙、蓝、蓝的顺序把图案填入4个格子中，便能直接开启最后一关。最后一关的对手是蛋头博士，想要快速击败蛋头博士就得开连锁消除来给对手设置障碍，发动一次3连锁或4连锁的话，就能很快逼死蛋头博士了。（笔者的朋友拿《Columns》的奖杯只花了5分钟，而《Dr. Robotnik's M.B.M》更是只花了30秒就KO了蛋头博士，由此可见玩游戏时运气也是十分重要的。）



全喵推捍GOLF

奖杯攻略 本作是一款非常有必要推荐给广大PS3玩家的休闲型高尔夫游戏，因为游戏主角是由玩家非常熟悉的搞笑小猫井上多罗和《大众高尔夫》的著名角色洁丝敏所组成。本作是PSN下载游戏，在日服和港服都能通过付费下载，港服价格为45港币，可以说是相当超值。而且最重要的是，本作的10个奖杯难度不大，却趣味十足。

文 SunX　协力 nbshj0001　美编 心の永恒

全喵推杆高尔夫	SCEI	体育
PS3	Everybody's Putter GOLF with TORO	中文版
	2008年12月18日　1～2人	45港币
	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄

奖杯数	10	铜	5	银	4	金	1	白金	0	奖杯难度	C

老少皆益的休闲型体育游戏精品！

可能你从来没有玩过"《大众高尔夫》系列"，或许你会觉得自己不可能拿全所有的奖杯，但笔者可以拍着胸脯告诉你，只要你仔细参阅以下的图文攻略，再结合实践开拓出自己的打法，那获得全部10个奖杯就如探囊取物般轻松。游戏的规则非常简单，正如游戏名所表达的意思，游戏的主题只是"推杆"，玩家不用考虑风速、坡度、球杆选择、击球位置等繁琐的项目，只需要掌握好推杆角度和力度就行了。在单人模式内，玩家要在9块场地内进行连续挑战，如何打好这9个洞是获得奖杯的关键，下文攻略会以图片结合文字的方式详细讲解这9个洞的有效打法。

菜单简介

在进入游戏前，只要将PS3主机的系统语言设置成"繁体中文"，在进入游戏后就能显示中文菜单。如果依旧采用"简体中文"，则菜单显示为英文。

操作	
左摇杆的左右	调整击球角度
左摇杆的上下	上下调整镜头
右摇杆的左右	左右调整镜头
右摇杆的上下	缩放镜头的距离
按下右摇杆	镜头复位
□	左侧或右侧挥杆
△	上空俯瞰视点
○	开始挥杆，再按为击球
×	返回取消
SELECT	拍照
START	退出游戏

1人游玩(Single-Play)：单人模式，可在多罗(TORO)与洁丝敏(Jasmine)两名角色中选择一位来进行游戏。

2人游玩(Multi-Play)：对战模式，可选择使用1个或2个手柄来进行对战。

VS Jasmine(Versus Jasmine)：挑战模式，玩家使用多罗(TORO)来挑战由电脑AI控制的洁丝敏(Jasmine)。

练习(Practice)：练习模式，玩家可以在全部9个洞中任意挑选1洞来进行自由练习。

如何游玩(How to play)：游戏模式以及操作简介。

说明书(Manual)：注意事项说明。

奖杯攻略始动

Real Shot Hole in One　铜杯

取得条件：以体感挥杆的方式打出1个一杆进洞。

奖杯说明：在第1洞可轻松获得该奖杯，在比赛开始前选择体感挥杆，利用6轴功能进行推杆时要注意力度保持在80%左右。

Superb Hole Outs　铜杯

取得条件：以100%的力度打出1个一杆进洞。

奖杯说明：在第2洞就能以100%的力度打出1个一杆进洞，具体路线请参看后文的图片讲解。

Jasmine got A Rank　铜杯

取得条件：使用洁丝敏完成单人模式，并得到A级评价。

奖杯说明：获得A级评价的条件是完成全部9洞后，最终成绩在-3杆到-5杆之间。

TORO got A Rank　铜杯

取得条件：使用多罗完成单人模式，并得到A级评价。

奖杯说明：与上面那个奖杯相同，只不过要操作多罗来获得A级评价。

Eagle　铜杯

取得条件：达成1次老鹰球。

奖杯说明：老鹰球是指低于标准杆2杆进洞，这个奖杯只能在第8洞或第9洞来完成。

Consecutive Holes in One　银杯

取得条件：连续3次打出一杆进洞。

奖杯说明：非常简单的奖杯，利用第1、2、3洞就能顺利获得该奖杯。

You beat Jasmine!　银杯

取得条件：在"VS Jasmine"模式中击败洁丝敏。

奖杯说明：电脑控制的洁丝敏具有一定的实力，不过只要多练习，击败她也并非难事。

Pro Golfer S　银杯

取得条件：使用多罗或洁丝敏完成单人模式，并得到S级评价。

奖杯说明：获得S级评价的条件是完成全部9洞后，最终成绩在-6杆到-8杆之间。

Super Golfer SS　银杯

取得条件：使用多罗或洁丝敏完成单人模式，并得到SS级评价。

奖杯说明：获得SS级评价的条件是完成全部9洞后，最终成绩在-9杆到-11杆之间。

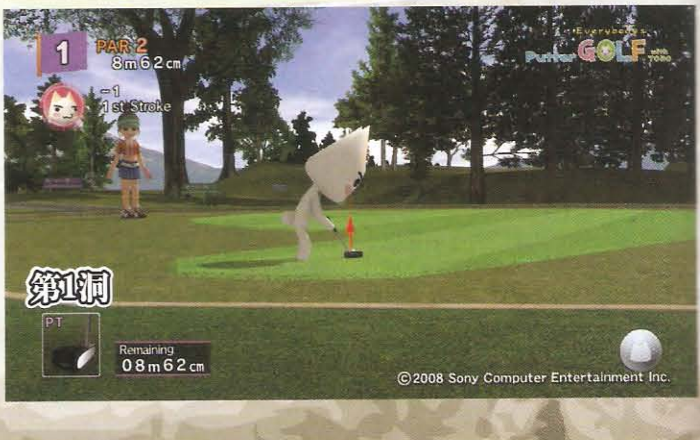
Master Golfer SSS　金杯

取得条件：使用多罗或洁丝敏完成单人模式，并得到SSS级评价。

奖杯说明：获得SSS级评价的条件是完成全部9洞后，最终成绩在-12杆到-15杆之间。

全9洞图文攻略

除了第一个奖杯需要体感挥杆的方式外，在正常比赛中推荐使用通常挥杆，因为这样能让玩家轻松上手。在瞄球洞时不要既推左摇杆又移右摇杆，以免乱了方位，一般只需推动左摇杆，右摇杆不要去触摸调整，切记。(不小心调了，就请按下右摇杆让视点复位) 另外，下文攻略每个洞都只有初始第一杆的图片指导，某些需要两三杆的洞因为球停下的位置不固定，需要玩家自行摸索。



第1洞 目标：—1

直线瞄准洞口，力度为70%～80%

第2洞 目标：—2

瞄准位置如图，力度为100%。

第3洞 目标：—1

瞄准位置如图，力度为80%～85%。

第4洞 目标：—2

瞄准位置如图，力度为85%～90%。

第5洞 目标：—1

一杆进洞需要看运气，关键是球一定要滚过石条，慢慢靠近洞口，力度为70%～80%。

第6洞 目标：—1

保险点可以打两杆，起始杆力度为70%～80%，只要保证球不落入水中，接着第二杆就轻松许多。

第7洞 目标：—1

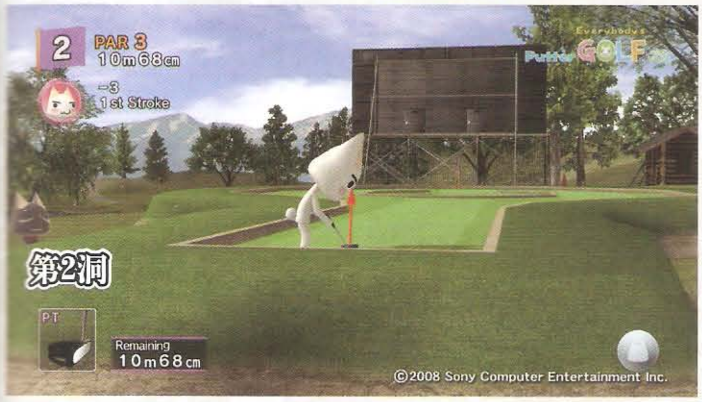
瞄准位置如图，力度为80%，如有微小偏差请自行调整，可多加以练习。

第8洞 目标：—2

不可能一杆进洞，只能争取两杆进洞打出老鹰球。首先以图中瞄准位置全力挥杆，第二杆利用场地进行折射即可进洞，折射点需要慢慢摸索。

第9洞 目标：—2

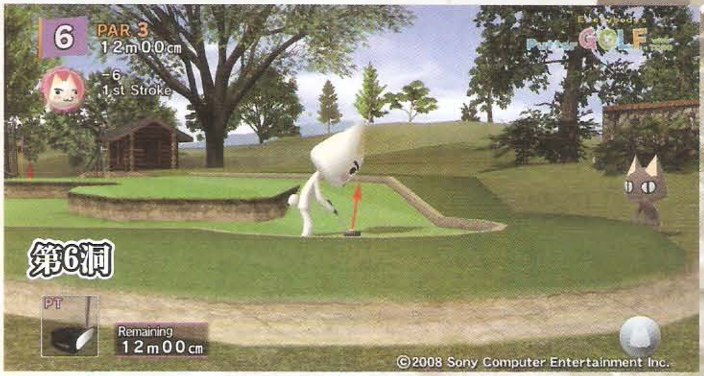
最难的1个洞，想打出老鹰球都比较困难，首先按照图中瞄准位置以100%的力度挥杆，只要没有落入沙坑那就有希望打出老鹰球，如果运气不好，那就再来两杆以小鸟球结束战斗，关键还是要求稳，不能出现OB（出界）这样的低级失误。

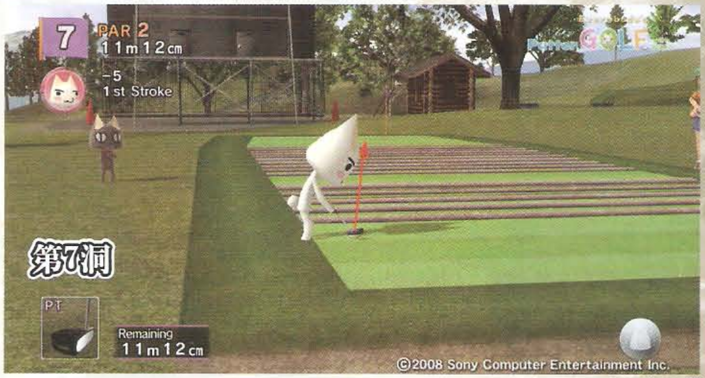
















INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



毕竟是《块魂》制作组的最新作品，游戏风格一如既往的诙谐风趣，光是那猥琐的角色造型以及傻气的音效就已经让笔者忍俊不禁了。本作虽不是什么大作，但作为小品级的休闲游戏来说已经算是合格了。游戏的大致玩法就是通过不断拉伸软绵绵的主角 BOY 获得长度，然后汇报给 GIRL，GIRL 获得 BOY 汇报的长度后会转变为爱心，从而让 GIRL 也变长，最终的目标就是让 GIRL 围绕太阳系一圈。游戏最大的创意点就是全球的玩家都共同使用一个游戏进度，也就是说所有玩家所汇报的长度都会累计相加到一块，到目前为止，GIRL 的长度才刚刚到达月球。本作可在港服通过付费下载，价格为 38 港币，如此廉价的游戏如果能博君一乐就已经很值了，更何况本作还拥有 12 个非常有意思的奖杯。

文 SunX 协力 nbshj0001 美编 心の永恒

伸缩小子	NBGI	动作
PS3 Noby Noby Boy		中文版
2009年2月19日	1人	38港币
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

奖杯数	12	铜	7	银	4	金	1	白金	0	奖杯难度	D

渴望被无限拉伸的BOY闪亮登场！

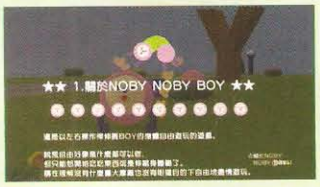
游戏的大致玩法想必各位已经有一个概念了，由于游戏没有通关以及关卡任务的概念，所以玩家可以随意在各个地图中闲逛嬉戏，而 12 个奖杯就需要在这个过程中获得。有条件的玩家完全可以拉着女朋友的手一起操纵一个手柄来共同完成这次浪漫的奖杯之旅，真可谓是爱情与奖杯兼得啊！现在就请各位仔细观看下文的详细图文攻略吧！

操作	
左摇杆	控制 BOY 头部的移动
右摇杆	控制 BOY 尾部的移动
△	按住后 BOY 回到 BOY 小屋的烟囱里
L1	视角向左旋转切换
R1	视角向右旋转切换
按住 L2	吃东西
轻按 L2	BOY 头部的跳跃
按住 R2	BOY尾部紧紧抓牢地面
轻按 R2	BOY 尾部的跳跃
按下左摇杆	BOY 头部收缩
按下右摇杆	BOY 尾部收缩
左摇杆←+右摇杆→	拉伸 BOY 的身体
左摇杆↑ +START	汇报长度界面 / 切换星球界面
左摇杆→ +START	显示累计拉伸长度 /BOY 自身拉伸长度
左摇杆↓ +START	给好友发送信息，发送的信息文字会显示在 BOY 身上
SELECT	游戏说明书

奖杯攻略始动

N和O和B和Y和N和O和B和Y和B和O和Y

金杯



取得条件：在说明书或制作人名单吃掉 N 和 O 和 B 和 Y 和 N 和 O 和 B 和 Y 和 B 和 O 和 Y。

奖杯说明：在游戏中按 SELECT 键进入说明书内，轻按△后寻找到“关于 NOBY NOBY BOY”那一排字，按 L2 按顺序把“NOBY NOBY BOY”这几个字母全部吃掉。

765

银杯

取得条件：向 GIRL 传达的长度刚好是 765 米。

奖杯说明：在游戏中先按左摇杆→ +START 开启累计拉伸长度菜单，然后推动左摇杆←和右摇杆→慢慢拉扯 BOY，等累计长度接近 765m 时要一定要放慢拉扯速度，等长度到了 765m 立刻按左摇杆↑ +START，选择中间的“Report”向 GIRL 汇报长度就能获得该奖杯了。



王子

银杯

取得条件：块魂的王子坐上 BOY。

奖杯说明：这个奖杯说难不难，说简单也不简单，除了碰运气能找到王子之外，笔者提供一个简单有效的办法，由于新地点“The Moon”已经在全球玩家的努力下出现了，所以只需按左摇杆↑ +START，就能在“Planet”中进入“The Moon”。来到月球之后就可以进入 BOY 小屋来反复刷出新地图，用不了几次就能刷出全是块魂小王子的地图，吸引小王子们坐到 BOY 上，奖杯随之开启。



只有头小的BOY

银杯

取得条件：变胖之后只有头小的 BOY。

奖杯说明：首先把 BOY 的身体尽量拉长到最长，然后吞食场景中的人、动物或者物体，吃到整个身体都满为止，然后按下左摇杆把吃下的东西全部排出体外，在整个过程中不要去按右摇杆。东西排干净后会发现 BOY 的身体变很大，而头则缩小了一圈。只要按照此流程反复进行 5 ~ 6 次后就能获得该奖杯。



合体人

银杯

取得条件：吃了动物和人，或是水果和人变成合体人。

奖杯说明：BOY 要保持空腹并且身体处于拉长状态，然后去吃动物和人或者是水果和人，吃了两样东西后按 R2 排出体外就能获得奖杯。

10

铜杯

取得条件：10 个好友坐上 BOY。

奖杯说明：在空旷的地方把 BOY 身体拉到最长，居民们路过 BOY 时会纷纷坐在 BOY 身上，只要同时坐满 10 个居民（包括各种生物）就能开启该奖杯。如果你玩了半天还是无法达成条件，就要注意在 BOY 拉长身体后不要做剧烈的运动，可以尝试下一直保持拉伸 BOY 的状态，就算头尾都伸出地图都不要紧，只要让 BOY 不乱动就行了。推荐在全是块魂小王子的那张地图中完成，因为地图够大够空旷，王子数量又多。

20

铜杯

取得条件：吃了 20 个好友。

奖杯说明：方法非常简单，首先把 BOY 拉长到极限，然后累计吃掉地图中 20 个居民，注意不要吃其他杂物，把 20 个居民全部吃进肚子里后就能开启奖杯了。

100

铜杯

取得条件：BOY 的长度变成 100 米。

奖杯说明：在游戏中先按左摇杆→ +START 开启 BOY 长度显示菜单，然后推动左摇杆←和右摇杆→慢慢拉扯 BOY，BOY 的自身长度达到 100 米后即可获得奖杯。

BYE BYE BOY

铜杯

取得条件：遇到 BYE BYE BOY。

奖杯说明：进入 BOY 小屋，选择离开游戏就能获得该奖杯。

BOY小屋

铜杯

取得条件：绕过 BOY 小屋屋顶。

奖杯说明：首先让 BOY 进入 BOY 小屋内，然后呈划圈状转动右摇杆，待小屋的顶部转动一圈后就能获得奖杯了。

宇宙栗鼠

铜杯

取得条件：宇宙栗鼠出现。

奖杯说明：给 GIRL 报告长度或切换地图时就会出现宇宙栗鼠，奖杯随即开启。

全部答对

铜杯

取得条件：寻浏问题全部答对。

奖杯说明：开始新游戏时会有小精灵讲解基础的操作，完成教学后就能获得该奖杯。

价格低廉的射击小品
奖杯之外还有其他乐趣

《太空行者》是去年年底在美服推出的一款 PSN 射击游戏，最近刚刚在港服推出，39 港币的价格，315 点的奖杯经验值，其性价还是非常高的。而且游戏曾获 PomPom Games 大奖，其趣味性并不因为它的廉价而惨遭打折。本作并没有采用右摇杆射击这样的下载型射击游戏的主流形式，而是极具复古风地采用了左右转向的老街机游戏风格，游戏的系统简单易上手，8 个奖杯的设计就是在限定条件下完成各关卡，奖杯的挑战过程会让你对游戏的玩法有新的理解，但又不会说太困难，或完全拼人品，只要使用一些小技巧，相信谁都可以将《太空行者》的奖杯 100%。

文 胜负师　美编 心の永恒



奖杯数	8	铜	3	银	3	金	2	白金	0	奖杯难度	C

太空行者	SCEE	射击
PS3 Astro Tripper		美版
2008年12月11日	1人	4.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

出击之前

基本操作	
键位	功能
十字键	移动
左摇杆	移动
右摇杆	移动
×键	射击
□键	武器切换
○键	转向

首先我们要了解的是，《太空行者》有别于同类游戏，它的战斗场地是狭长型的，左右两侧、中间都有可能出现敌人，玩家的战机通过按○键可以左右转向，但不能向上下以及斜方向发动攻击。我方战机有两种火力，一种是直线的蓝色镭射，一种是分散的红色镭射（中路没有火力），活用两种武器，可让战斗更加轻松。游戏分为 4 大关，共有 14 个小关，每一小关都是有时限的，超过时限不能清版，那么就算死亡；无论是超过时限还是普通的撞死或中弹身亡，游戏都会像老式街机游戏那样，这一小关要重头开始，也就是说必须一命过一小关。好在奖杯要求中并没有对选择何种难度提出要求，因此，所有奖杯都推荐在最低难度下取得。游戏的高难度、挑战模式和奖杯无关，在取得所有奖杯后依然可以继续游戏内容，这个低价游戏也因此让人觉得十分超值。

简单级

游戏中的简单奖杯就一个，其他奖杯都要动一点儿小脑筋，但难度并不是很大，趣味性也比较强。

Pod oppressor　铜杯

取得条件：第一大关的任意关卡中消灭 10 组敌人。

取得条件：游戏中惟一不必动任何脑筋就能获得的获奖，几乎是白送的。

普通级

本作没有困难级的奖杯，但普通级奖杯的取得条件有点含糊，请参看以下直白的中文描述，并有推荐打法的详细说明。

Spidery Point　铜杯

取得条件：在第一大关打蜘蛛 BOSS 时，不破坏它的任何武器将其击倒。

取得条件：在打第一个 BOSS 时，先一点一点后退，但不要开枪，注意回避 BOSS 的炮火攻击。至于其脚部的攻击是可以开枪抵消的，但要注意不要对 BOSS 身上的武器造成集中损伤。BOSS 打开核心时就全力攻击，但依然需要回避它中路的主炮。只要成功攻击核心三个回合，就能将蜘蛛打倒。

Tank Oppressor　铜杯

取得条件：在第二大关第一小关依次消灭 20 辆坦克。

取得条件：用普通方法消灭 20 辆坦克，并不能开启这个奖杯，一定要等坦克移动到一个个圆圈上固定下来再把它们消灭。所以一开始玩家可以向右移动，在中间位置把动力装置打掉，再打右侧的两个，且注意不要打掉坦克。等大量坦克开到圆圈上，再从右向左一个一个消灭，这样就能取得这个奖杯了。

Tank Sympathizer　银杯

取得条件：在第二大关的第二小关摧毁所有动力装置之前不消灭一辆坦克。

取得条件：这一关的目的比较明确。因为玩家操控的飞机是不能撞到坦克的，所以要在回避坦克和坦克发射的子弹的情况下找机会攻击动力装置，建议移动时不要过急过快。

Fly Swatter　银杯

取得条件：第三大关的任意关卡中，在 5 秒之内消灭三群小苍蝇。

取得条件：所谓小苍蝇，就是打爆虫巢后出现的那一群虫子。5 秒钟杀三群在一般情况下不太好实现，可在第三大关第一小关中后期出现三个比较接近的虫巢时设法取得。但要注意，对三个虫巢都要打几下，让它们处于被打爆的临界点，之后一口气将它们打爆并趁势消灭苍蝇群。方法得当的话，试个两三次就能达成。

Worm Tangle　金杯

取得条件：在第三大关第二小关中依次消灭三条蠕虫。

取得条件：这一关每隔一段时间会出现一条长长的蠕虫，玩家必须消灭三条处于同一屏幕的蠕虫才能得到这个奖杯，一条一条杀是不起作用的。所以在虫子出现后，玩家最好是跑到场地另一侧，拖延一些时间，等待下一条虫子的出现。逼不得已要攻击时千万注意避开虫子头部的弱点，撑到三条虫子出现在同一画面时，就可以放胆攻击了。

Sneeky Incursion　银杯

取得条件：在只打开一个出入口的情况下消灭最终 BOSS。

取得条件：最终 BOSS 是一个巨大的圆环，圆环上有四个出入口，打掉出入口旁的圆球，出入口就会打开，之后就能进入圆环内攻击 BOSS 的球状核心。核心受到一定伤害，就会发动范围攻击，此时玩家必须由出入口退到圆环外，不然必杀无疑。因为圆环外围的攻击频率高，攻击也比较突然，所以这一战的难度不低，只开一个口打的话当然就更加困难了。不过打最终 BOSS 有个窍门，那就是挤入圆环上方或下方的夹缝中时，不受外围攻击影响，也不会被核心的范围攻击打到。在安全位置等待打开的出入口转过来，就可以从容地进入圆环内，再次攻击核心，反复数次，就能在只开一个出入口的情况下摧毁圆环了。

Wheel Collector　金杯

取得条件：在第四大关第二小关，不消灭任何一个轮子。

取得条件：在避开轮子的情况下消灭所有的敌人，可能会感觉时间比较紧，其实只要多利用红色镭射一次消灭多个敌人，就能节省不少的时间。在消灭完其他敌人后就不要开枪了，等轮子自己滚出画面，就可以在过关时取得这个奖杯。

经典砖块游戏新玩法 高清时代的休闲小品

《打砖块》游戏的版本之多，估计可以和《俄罗斯方块》有一拼，就算是古老型号的手机上，也不会缺少《打砖块》的身影。这款《魔球砖块》就是高清时代《打砖块》游戏的进化形态。虽然用弹球反射撞击"清版"的游戏方式没有改变，但老版本游戏中简单的几何图形变成了 3D 场景，用魔球将场景一点一点破坏掉的感觉十分有趣。游戏中为玩家提供了不同主题的数十个关卡，并有丰富的道具增加游戏的变化与随机性。本作不久前已在港服上推出，相对于美服购买起来更方便。游戏的难度不高，方法得当的话，一个下午就能取得全部奖杯，其过程会是有趣的体验。



文 胜负师　美编 心の永恒

魔球砖块	SCEA	益智
PS3 Magic Ball		美版
2009年2月26日	1～2人	9.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

奖杯数	18	铜	13	银	4	金	1	白金	0	奖杯难度	C

简单级

简单级奖杯主要是完成各关卡过程中顺理成章便能收获的奖杯，按照提示通关一次相信就能够取得。

ARRR! 铜杯

取得条件： 完成海盗章节的所有关卡。

NI! 铜杯

取得条件： 完成骑士章节的所有关卡。

奖杯说明： 两个章节各有 24 关，接关、读档、选关都没所谓，慢慢磨过这 48 关即可。

10 in a Row 铜杯

取得条件： 连续完成 10 个关卡。

25 in a Row 铜杯

取得条件： 连续完成 25 个关卡。

奖杯说明： 所谓连续完成关卡，其实是可以 RESTART 的，如果在一关里损失生命数太多，完全可以先按 START 键，再选择 RESTART LEVEL，这样就能重打这一关，且所有数值都回复到原先状态。

500K 铜杯

取得条件： 取得 50 万分。

Millionaire's Club 铜杯

取得条件： 取得 100 万分。

奖杯说明： 由于接关得分并不会清零，所以只要一路打下去，总能取得足够的得分，一般来说每 15 关可以获得 50 万以上的分数。

Minuteman 铜杯

取得条件： 在一分钟之内过一关。

奖杯说明： 在海盗章节的前几关，比较容易实现。比如在加到"分身球"、"刺球"和一些射击型道具后，场景破坏的速度会大大加快。在无意间就能取得这一奖杯。

Back in the Chain Gang 银杯

取得条件： 用大炮打出连锁反应。

奖杯说明： 大炮出现于海盗关卡中，球在大炮间连续撞击即可。虽然是个银杯，但一般在莫明其妙的情况下就会取得，不必刻意为之。

普通级

三个收集型的奖杯可以算是普通难度奖杯，但只要掌握方法，难度并不大，只是稍稍有些费时罢了，技术好、运气也不错的话，可以通关的过程中取得。

The Morris Award 铜杯

取得条件： 获得 9 条命。

奖杯说明： 每加一颗红心就可以加一条命。游戏中的爱心出现率还比较高，但因为道具出现的随机性，所以还是有一定的运气成分。相对简单的方法是只要一死命就 RESTART，只要每次都是一命过关，加到 9 条命应该只是时间问题。

Bonus Plan 铜杯

取得条件： 取得 200 个金币。

奖杯说明： 金币出现比较集中的是连续过五关之后出现的奖励关卡，把握好机会，一个奖励关可以获得 20 个左右的金币。只要不退回标题画面，那么金币就可以累计，接关对金币的取得不会有影响。

Goodbye Cruel World 铜杯

取得条件： 取得5个骷髅标记。

奖杯说明： 取得骷髅标记就会马上损失一条命，相当于自杀，但这个奖杯并不需要玩家在一局之内自杀5次。只要不退回标题画面，采用接关的方式，累计取得5个骷髅便可。这个奖杯也可以在帮助骑士的奖杯过程中取得，一旦误杀骑士就再打一会儿，如果有骷髅出现就自杀。

困难级

游戏中比较有难度的奖杯只有一个，可能要重试多次才能达成条件。同时，游戏中惟一的金杯取得方法和白金奖杯的拿法相同，因此，这一个困难级奖杯的价值就比较高了。

Through the Fire and Flames 银杯

取得条件： 帮助骑士干掉所有的龙。

奖杯说明： 这个奖杯只能在关卡 2-16 中完成，而且有一定的难度。骑士会被恶龙围在中间，玩家要做的就是把所有的龙消灭之后再打掉骑士。骑士只能够承受数次撞击，而龙的体力又比较高，所以要达成这一条件，玩家最好能取得"激光炮"或者是"刺球"之类的攻击性道具，这样可以对龙一击必杀，但同时骑士也是一击死的，所以具有直线串透力的激光炮更实用，刺球不易控制，撞上骑士的几率很大。由于道具出现完全是随机的，所以其中有不小的运气成分，多打多试，应该就会有收获。

Award Winner 金杯

取得条件： 取得以上所有的奖杯后自动获得。

追加包奖杯

以下五个奖杯为"女巫追加包奖杯"，女巫章节在美服和港服都已经推出，追加包价格为 23 港币。这样算来，由于只是追加了 24 个关卡，奖杯的数量也过少，性价比不算太高，玩家可根据自己的需要来购买。

EE-HEE-HEE-HEE-HEE-HEE!!! 铜杯

取得条件： 完成女巫之章的所有关卡。

50 in a Row 铜杯

取得条件： 连续完成 50 关。

奖杯说明： 需要从海盗之章开始一直打过到女巫之章的第 3 关才能获得该奖杯，可接关，但不能退回标题画面。

More Points Than You'll Ever Need 铜杯

取得条件： 取得 200 万分。

奖杯说明： 接关得分不会清零，打过 50 关左右就能获得 200 万分。

Evening Exorcist 银杯

取得条件： 在夜间干掉女巫。

奖杯说明： 这个奖杯需要在关卡 3-8 击倒左上方的女巫，但必须在夜间进行，加到月亮标记就能让场景变成黑夜，是一个有点儿运气成分的奖杯。

As You Wish 银杯

取得条件： 把恋人周围的木桩清除掉。

奖杯说明： 这个奖杯需要在关卡 3-9 清除上方的一圈木桩之前，不能打倒木桩中间的人，与帮助骑士的奖杯拿法原理相同，方法也差不多。

MIRROR'S EDGE™



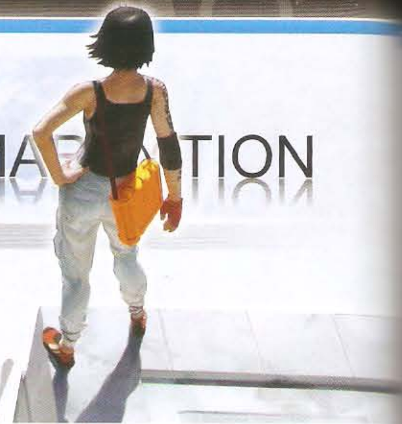
文 雷电 美编 木仙

通关时间：主线流程8小时左右

镜之边缘		EA/DICE	动作
PS3	Mirror's Edge 2008年11月11日 无对应周边	1人	美版 59.99美元

《镜之边缘》是一款有个性的作品，如果夸张一些，我们可以称之为“一部艺术品”。游戏的制作理念非常纯粹，就是给人极限奔跑的刺激感。游戏的画面表现效果异常突出，当然不是说制作小组的画面技术是世界第一（当然也是比较强的），而是说画面的艺术感别树一帜，红、蓝、黄、绿、黑、白，配合游戏内容应用的各种纯色让游戏过程非常舒服，俯瞰脚下楼宇，心情复杂，它们等着你去挑战，等着你去征服。和其他主视角游戏以射击为主的系统不同，本作的目的是跑，所以更像一款主视角的平台游戏，它将跑者的特性发挥得淋漓尽致，整个流程一气呵成，没有丝毫拖沓，时间挑战模式值得研究，大大加长了游戏的持续时间。如果你喜欢这种“边缘感觉”，那么《镜之边缘》将带给你游戏生涯中与众不同的感受。

系统综述 SYSTEM SUMMARIZATION



奔跑，是你的本能，
相信自己，在城市上空飞跃！

游戏概念 GAME CONCEPTS

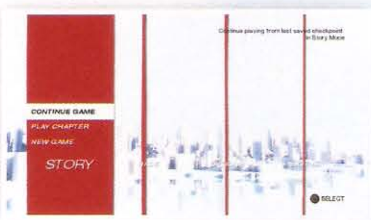
游戏模式

Game Mode

游戏分为普通的故事模式(Story Mode，流程攻略对应)和竞速模式(Race Mode)。

竞速模式又分为Speedrun(时间限制内完成关卡)和Time Trial(时间挑战模式)。

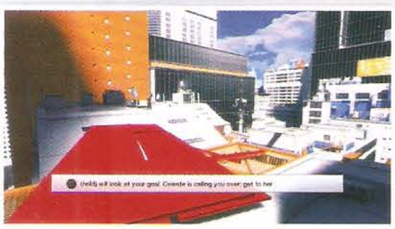
时间挑战模式一共包含23个关卡，完成故事模式可以开启11个，通过在挑战模式中达成标准时间(Qualifying Time)解开剩下关卡。



跑者视点

Runner Vision

游戏中主角所在的组织拥有众多的跑者(Runner)，他们拥有自己独特的能力——跑者视点(Runner Vision)。环境中可以向着目标方向增加跑者速度的物体都会以红色显示出来。这些红色标记的物体并非是通向终点的最快或惟一途径，但是一般情况下，当眼前的管子、横梁或者箱子之类的物体显示出红色，那么它们就是你下一步要通过的东西了。



注意

完成任意难度开启Hard难度。Hard难度中没有跑者视点的辅助。这就需要玩家有很好的记忆力和观察能力了。另外在其他难度下，Option中也可以选择是否开启跑者视点。

TIPS

注意环境中鸟和老鼠的行迹，它们会为你下一步的路线提供一些线索。例如，一群鸟停在管道上，那么这条管道也许就是你下一步需要跳上去的地方，再比如一只老鼠急匆匆跑向一个角落，那么跟着它就没错了！

准星

Targeting Reticle

可以在选项中设定准星的显示状况：一直显示、不显示、拿枪时显示。

显示准星时，对准可以互动的物体、可以攀爬的边缘、拿枪时对准敌人等时机时会变成红色。准星显示蓝色表示你可以发动反应时间了。

动能和反应时间

Momentum and Reaction Time

游戏中有动能(Momentum)这个隐藏的数值，动能越高，跑者的跑速越快，跳跃和走墙的距离越长。跑者连续跑动，动能积累得就越多；射击、左右平移、转身、后退、跑上台阶这些动作会降低你的动能。

一个有经验的跑者可以迅速判断眼前的地形，并作出接下来的计划，大胆地放开步伐，不要害怕失误，相信你的感觉和反应能力！

当你保持跑动几秒钟之后达到最高动能，屏幕边缘会出现表现速度感的线条，准星也显示出蓝色，这就积攒好一次发动反应时间(Reaction Time)的机会(只能积攒一次)，按□就会进入反应时间，这时肾上腺激素充溢，在你的感觉中整个世界会变慢。反应时间在战斗中格外有用，特别是你想要缴械一个敌人时。



TIPS

不要放过任何增加动能的机会。尝试将直线奔跑、高速跳跃、走墙、滑行过障碍物等动作连起来，记住，做出越连贯的动作，你的动能就积攒得越快，你就能更快发动反应时间。

隐藏要素

Stash Points

在包括序章在内的十个章节中，每章都有三个隐藏的黄色箱子，出现在场景中印有跑者徽章(Runner Glyphs)的位置附近。

基本操作 BASIC MOVEMENTS

操作介绍	
左摇杆	跑、走、攀爬、保持平衡
右摇杆	转动视角
R3	开启、关闭狙击枪的瞄准镜
L2	身体下移：蹲、滑行、滚动、蜷曲、落下
L1	身体上移：跳、走墙、爬墙、跨越
R2	攻击：枪械、拳打、脚踢、击碎门或窗
R1	站立不动、悬挂、攀爬过程中为180度转身；走墙过程中为90度转身。
△	缴械敌人、扔掉武器、捡起武器
□	启动反应时间
×	场景互动：操作开关、转动曲柄等
○	提示，视角对准下一个目标
SELECT	任务画面：查看当前和已经完成的目标
START	暂停菜单

高级操作 ADVANCED MOVEMENTS

跨跃

Vault

你可以跨越和你一样高的物体，接近它们，按上移（L1）键即可。高速跨越（Speedvault）及在跑动过程中跨越，这是非常重要的技巧。

墙壁移动

Wall Moves



对于跑者，墙壁不会是阻碍，而是机遇。你可以横向跑过墙壁（后称走墙）或纵向爬上高墙（后称爬墙）。走墙（Wallrun）的动作需要先横向跑向墙壁，稍稍面对墙面，接触前按 L1；爬墙（Wallclimb）需要正向墙壁跑，接触前按 L1 爬上墙壁。

边缘

Ledges

每一个水平的平台都有一个边缘，你可以抓住边缘后推摇杆左右移动，推上或按 L1 爬上去，按 L2 落下。在狭窄的边缘行走需要推动摇杆，速度会很慢。

管、横棍和横梁

Pipes、Bars and Beams

与平台的边缘稍有不同，这些细长条可能是竖直方向，也可能是水平方向，可以通过它们到达你的目标地点。你可以抓住管子和横棍、在它们之间跳跃、爬上一条管子、在横棍上荡起身体之后跳到远处等等。在横梁上掌握平衡比在狭窄的边缘要复杂，需要使用六轴手柄的动作感应，可以在选项中关闭六轴功能，靠左摇杆掌握平衡。推荐关闭六轴。



空中技巧

Aerial Moves

即使你的双脚离地，你也有很多动作可以完成。在从太高的地方跳下（不致命的高度）直接落地为硬着陆（Hard Landing）会受到伤害并失去动能，为了避免这种情况的发生，要在落地前的瞬间按 L2，就可以做出技巧滚动（Skillroll），防止你受到伤害。

在高速移动过程中有可能需要越过一些铁丝网围栏，它们的顶端带尖刺，使用通常的跳跃可能会让舒展的身体受到伤害，在空中按 L2 蜷缩起身体（Coil）可以安全通过。

撞毁门和窗

Smash Doors and Windows

任何红色的门、玻璃落底窗都可以冲过去按攻击键撞开，如果时机非常准确，就不会影响你的动能。

滑索

Zipline

站在滑索下面，跳起来就会自动抓住绳子滑下去。如果你任凭自己滑到尽头，会是一次硬着陆，将失去动能。为了避免这种情况的发生，可以在尽头之前按 L2 落下，或者寻找更安全的着陆点，比如一个柔软的海绵垫子。

跳板

Springboard

场景中有一些跳板（接近后显示红色），冲着它们跑过去，按 L1 键，你就可以踩踏它们并飞到空中。跳板一般被摆放在较高的平台下面，帮助你顺畅地到达高处或远处。当你从跳板起跳时，敌人会很难快速反应过来并对付你，使用跳板来接近你的敌人并当场缴械他们的武器可以占尽先机。

连续动作

Move Combinations

这些动作在游戏中会经常用到。后四个比较复杂的连贯动作给出了推荐使用地点，可以取得对应的奖杯。

- 走墙－跳
- 走墙－转身－跳
- 跳－蜷身－滑行：序章检查点 B（Prologue Checkpoint B），跑下蓝色太阳能面板，跳起蜷缩过铁丝网围栏，落地后滑过横挡的管子。
- 走墙－跳－高速跨越：训练关卡，接近 Celeste 前。
- 走墙－转身－跳－爬墙－转身－跳：序章平衡木前。
- 走墙－跳－蜷身：训练关卡，完成教学后选择继续留在训练场，回到铁丝网前，也就是滑索之上，在拐角处可以完成。

跑

Run

跑是跑者的特长。推动左摇杆的幅度影响跑动速度，推到最大限度跑动几秒钟之后达到最高速，进入冲刺速度（Sprint Speed），这时候屏幕四周会有一些表现速度的线条，当你进入冲刺阶段没有敌人能够拦住你。



观

Look

使用右摇杆转动视角。按下○可以将视角对准前进方向，这个操作非常有用，流程中多加利用的话，就很容易找到前进的路。

只要将准星对准目标地点，在可及范围内就能完成跳跃。左摇杆推左右会降低动能，用右摇杆调整视角前行稍稍好一些。

跳

Jump

站立不动时按跳（L1）会原地跳起，前行中会向前方跳起，跑得越快跳得越远。跳跃过程中将视角对准人物前方靠下的角度可以更好地判断起跳时间。

下蹲和滑行

Crouch and Slide



蹲下（L2）躲在较矮的掩体后面可以躲过敌人的射击。蹲下状态可以移动，比如进入通风管道。

跑动中按蹲会做出滑行动作，通过悬在空中的较低障碍物，也可以用来对付敌人和快速接近掩体。

战斗 COMBAT

虽然跑者并不反对暴力，但是他们并非天生的战斗专家。他们不随身携带武器的原因有二：不希望武器的额外重量降低跑者的速度；射击警察只能将更多的注意力吸引到跑者的超过法律界限的行动之上。

跑者战斗守则 Runners' Rules of Combat

1. 跑永远比打枪更好。
2. 永远不要在同一时间对付一名以上的敌人。
3. 为了扫清道路而战斗，杀敌并不是目的。
4. 敌人没有了枪，也就没有了威胁。
5. 动能和流畅的动作永远都能击败枪和肌肉男。

注：在跑者视点中红色高亮的敌人是挡在必经之路上的家伙，你必须通过他们才能到达目的地。当然这并不意味你必须杀掉他们。没有红色高亮的敌人最好不要理会，跑开就行。

不致命战术 Non-Lethal Tactics

最高技巧的跑者从来不把手指扣在扳机上！不要纠结于战斗，要以突破敌人的防线为目的。

缴械 Disarm

将一个强劲的敌人缴械是最好的选择，虽然技巧有些困难，但是一旦成功非常奏效。先跑到目标的敌人的近距离内，他们会试图用枪近身攻击你，在武器闪现红色的极短时间内按△，成功的话会缴械并放倒他们，用反应时间与之配合是很好的方法。但是一旦错过时机，那么你基本上就成了敌人的靶子，所以还是审时度势，量力而行。一定不要在面对多个敌人的时候试图缴械，因为其他人会射击你。

如果你能潜行接近敌人不让他们发现，你可以在侧面或背面按△缴械。这种敌人背对的状况不会经常发生，但是可以通过墙壁反跳飞踢创造机会。

致命战术 Lethal Tactics

虽然大部分跑者都不经常使用枪械，但是你可能并非"大部分跑者"的一员。你只能从场景的敌人手中得到枪械，方法有二：缴械；从死尸旁边捡取。缴械、捡枪和扔枪的按键都是△。得到武器后只要用准星瞄准并按攻击键即可射击，自动武器可以按住攻击键连射。在使用狙击枪按R3可以打开狙击镜，此时可以移动，但是速度较慢。



枪战提示 Gunfighting Tips

1. 大并不一定好。虽然大型枪械可以造成更多的伤害，但是拿着它们会降低你的速度，任何比手枪大的枪械都会让你无法跳起抓住边缘。
2. 捡起的武器弹夹中剩余的弹药就是你的全部子弹了，在一个场景中如果有多个敌人，杀死一个敌人就换一把枪是不错的方法。
3. 躲在掩体后，水平瞄准敌人大概位置，横移出去射击，之后再躲回来。

近身格斗 Melee Combat

拥有高速度和街头技巧的跑者可以施展空手格斗技。当你没有拿枪械的时候，按攻击键(R2)就可以使出连续的近身攻击了。

站立按R2为拳击，攻击距离较近，也不会造成太大伤害，但是较弱的敌人仍旧禁不住打击。连按三次攻击键的最后一下是强力双拳挥击。按住L2，按R2可以打出下拳，如果时机刚好可以躲过敌人的攻击并形成反击，非常有效。

跑向敌人并跳起，之后按R2可以发动飞踢，比普通的拳击更强，并且可以让敌人眩晕几秒，之后可以继续攻击或者干脆跑开。跑得越快，飞踢的伤害越大，尤其是通过跳板跳起后的飞踢。



跑动中按L2滑行，之后按R2可以发动滑铲，效果与飞踢相似。

走墙中按R2会发动墙壁反跳飞踢(Wallrun-Kick)，命中后敌人会眩晕，并被踢转身体背对你，这时候你可以轻松缴械敌人。顺利完成墙壁反跳飞踢可以解开一个奖杯。

在敌人眩晕后最好的选择还是跑路，因为敌人的血都很多，局势万变，如果不能快速解决，很有可能被其他敌人包围上来。另外，如果敌人站在平台边缘，那么将他们踢下去是最好的选择。

伤害 Damage



硬着陆、受到敌人攻击或碰触到环境中的电网等东西都会受到伤害。角色受伤后屏幕上的颜色会变淡，越淡则越接近死亡。只要在几秒钟内避免再次受到伤害即可回复生命值。

敌人和武器 The Blues and Weapons

注：能力等级最高为五星"★★★★★"。

巡逻警察 Patrol Cop



武　　器：半自动手枪
攻 击 力：★★
攻击范围：★★★
准 确 度：★★★
防 御 力：★

巡逻警察是最普通的敌人，只有一把攻击力不高的半自动手枪，没有护甲，很容易被解决，但是两个以上的巡警出现时最好的办法也是跑路。巡警的手枪非常轻，不会影响你的行动速度，也不会限制你的手的动作，但是子弹有限，射击频率较低。

防爆警察 Riot Cop



装备 1
武　　器：冲锋枪
攻 击 力：★★★
攻击范围：★★★
准 确 度：★★
防 御 力：★★

装备 2
武　　器：霰弹枪
攻 击 力：★★★★
攻击范围：★
准 确 度：★★★★
防 御 力：★★

防爆警察比巡警更强一些，装备也更好，轻型护甲对子弹的防御力也不高，但是近身攻击就很难奏效了，携带防爆盾的防爆警察对子弹的防御力会更好。最好的对付办法是缴械。

他们的冲锋枪拥有极具优势的高射速，但是准确度稍低。携带他们的两种武器不会使跑动速度降低太多，但是仍旧比手枪笨重多了。

特种部队 SWAT Cop



装备 1
武　　器：冲锋枪
攻 击 力：★★★
攻击范围：★★★
准 确 度：★★
防 御 力：★★

装备 3
武　　器：霰弹枪
攻 击 力：★★★★
攻击范围：★
准 确 度：★★★★
防 御 力：★★★

装备 2
武　　器：突击步枪
攻 击 力：★★★
攻击范围：★★★
准 确 度：★★★
防 御 力：★★★

装备 4
武　　器：狙击步枪
攻 击 力：★★★★
攻击范围：★★★★★
准 确 度：★★★★★
防 御 力：★★★

特种部队出现的时候你的战斗才会真正有些难度。从头到脚的黑色厚护甲提供很好的防御力，让主角近身战斗获胜的几率降到最低，但是可以和其他敌人一样轻松缴械。

突击步枪大概是游戏中最好用的武器，虽然稍显笨重，而且阻止你做出跑者的动作，但是在枪战中非常好用。

狙击枪是游戏中射速最慢的武器，不要想使用它对付近距离的敌人，但是远距离它是最有效的武器，按下 R3 可以打开狙击镜，一枪毙命。

特种支援部队 SWAT Surpport



武　　器：重机枪
攻 击 力：★★★★★
攻击范围：★★★★
准 确 度：★★★
防 御 力：★★★★

他们是特种部队中特殊战术的执行者，会拿着重机枪守在重要位置。不要正面应对他们，否则你会死得很惨，另外他们的护甲比普通 SWAT 还要厚，也尽量不要尝试格斗。绕路跑近，发动反应时间，缴械他们的重机枪来对付场景中的其他敌人是不错的选择，不过拿着它只能走，跳都很费劲。

追踪者 PK Units



武　　器：麻痹枪
攻 击 力：★★
攻击范围：★★
准 确 度：★★★★
防 御 力：★★★

PK 为"Puisuit Kops"的所写，拥有和跑者一样敏捷的伸手和速度，他们的目标就是追踪跑者。他们的麻痹枪（Taser）能给你带来些麻烦，不过他们强大的格斗技巧才是你的最大威胁。

追踪者是惟一不完全依靠枪械的敌人，他们可以追你到任何你可以到达的地方，而且只是稍稍比你慢一点。如果你有哪怕一点失误，他们都会追上你并狠揍你一顿。



流程攻略 Walkthrough

流程综述

Walkthrough Summarization

游戏一共 10 个章节（包括序章），每个章节都分为几个部分，以 Checkpoint A/B/C……划分，我们称之为大检查点，而每个部分又有很多小检查点（也名为 Checkpoint），只有大检查点才可以记录，小检查点是死后继续的地点。

玩过的关卡可以直接在开始菜单选择任意部分开始游戏，选关开始游戏后只能完成该章节内容，之后便退回主菜单。

继续游戏（Continue Game）只会提取正常游戏中的大检查点继续单人流程，所以可以随意选择关卡，寻找之前漏掉的隐藏包，而不必担心像其他游戏一样覆盖最后一个检查点。

选择 New Game 是会消去当前所有已存储信息的，务必注意！

流程中开始的训练关卡（Training Challenges）因为和系统部分重复，只要按照提示做出相应动作按着 NPC 的路线走就可以，序章 Checkpoint A 只有剧情，所以流程从序章 Checkpoint B 开始。

关卡中的隐藏要素就是隐藏包（Hidden Bag），流程中列出了全部 30 个隐藏包的位置和图片，并不是非常难找，每个包所在的位置还有制作人留下的一些有趣的话，感兴趣的朋友不防仔细瞧瞧。

Prologue:The Edge



Checkpoint B

1 开始地点
2 跳过围栏
3 乘滑索
4 通过平衡木
5 走墙－跳，到对面
6 从斜坡跳起抓住对面的红色管子
7 进入红色门





隐藏包 HIDDEN BAG

在红色走廊中，左边墙壁上有标记。爬上标记旁的箱子，跳到对面边缘，回身跳到通风管道上，得到包。这是第一个，你不会错过它。

隐藏包 HIDDEN BAG

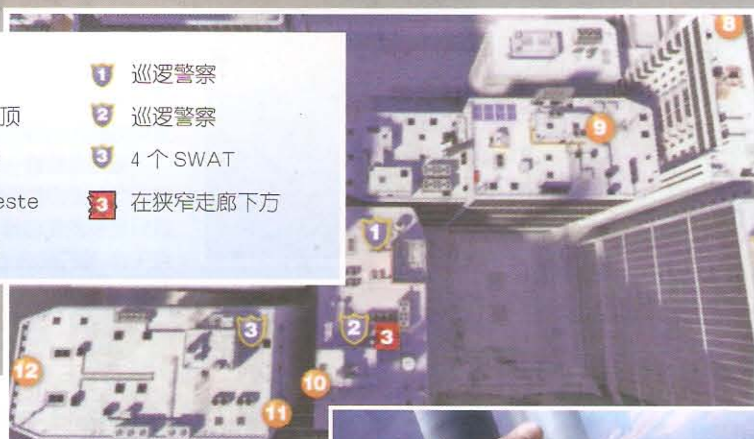
从通风管道跳下后见到很多敌人，爬上楼梯一扇红色的门之后来到一个T型的走廊，在走廊左侧有两个货架，最靠里的货架上有隐藏包。可以直接走墙－转－跳，到货架上取得。



Checkpoint C and Checkpoint D

8 开始地点
9 借助跳板到房顶
10 跳到防火通道
11 将包扔给 Celeste
12 跳上直升飞机

1 巡逻警察
2 巡逻警察
3 4 个 SWAT
3 在狭窄走廊下方



隐藏包 HIDDEN BAG

在第二个巡逻警察所在的金属走廊附近，先在左侧黄色建筑对面的墙壁上找到标记，隐藏包在铁走廊下面的立柱之间，挤过去获得。



Chapter 1:Flight





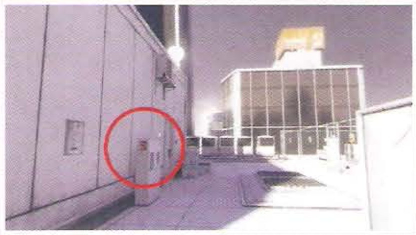
1 开始地点
2 电围栏
3 由红色横棍荡过铁丝网围栏
4 跳到下方阳台上
5 通过红门到 Checkpoint B
1 在房顶的通风管道之间



Checkpoint A

隐藏包 HIDDEN BAG

跨过两道电围栏之后，在中间的建筑墙壁上靠着的小柜子边有标记，之后跳上房顶，隐藏包就在房顶的两排通风管道之间。



Checkpoint B

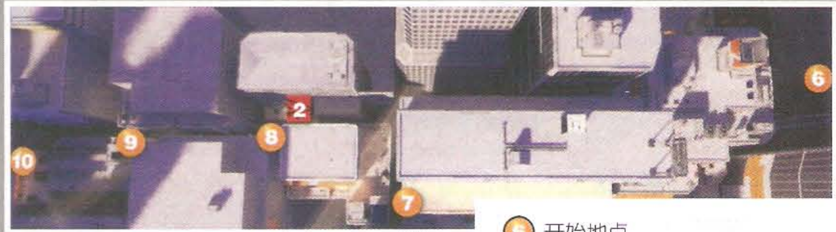
在绿色的办公楼内躲避警察，到上层通风口脱出。

Checkpoint D



出电梯右转，出门左转，靠左跳到下层，走墙－跳，到对面开门，经过长的天桥，出门再次下滑到街道上。跑到蓝色区域，一路穿过地下隧道从另外一侧出来到中央广场。

Checkpoint C



6 开始地点
7 跳落到红色垫子上
8 跳到防火通道并爬到顶端
9 从狭窄通道的通风管道上走墙－转－跳，到房顶
10 通过红色门到 Checkpoint D
2 在阳台的角落里

隐藏包 HIDDEN BAG

跳过围栏，在跳上蓝色的逃生通道前，墙壁上有标记，右侧空调抽风机旁边就有隐藏包。



由红色门进入红色区域，正前方出现敌人，走右侧的路躲开，进电梯。

Checkpoint E

这里有不少敌人把守，可以靠左走绕开他们。上天桥，爬上高台，上梯子，转身走，在公路一侧有滑索，跳到绳子上滑下去，之后再次滑下斜坡撞破玻璃章节结束。



隐藏包 HIDDEN BAG

在上楼梯到目标天桥（Overpass）前，左侧里面墙壁上有标记，翻过标记下方的围栏在角落里得到隐藏包。

Chapter 2:Jacknife





Checkpoint A

爬右边管子，跳到横棍上，荡到前方空气压缩机，扒住边缘移动过去。翻过围栏后开始一段长距离的奔跑，经过最初两小段坎之后，靠着左边的墙壁可以一直跑到底，顺便还可以取得连续奔跑 30 秒的奖杯。如果在高难度下，需要依靠左右两侧的立柱和它们后面的空间跑，左右两边交替着前行，下层的跳板也不容错过，这些动作都可以让敌人不容易瞄准你。到尽头后滑行过去，走右边的门，转动阀门关上水流，踩跳板爬上红色管子进入通风管道。



隐藏包 HIDDEN BAG

奔跑过程中注意看左边柱子上的红色标记，发现后就停下来，经过标记后面的几个柱子后找到隐藏包。



Checkpoint B

来到中间有巨大的圆形井的工地，从前方红色集装箱跳到吊在空中的第一捆钢筋上，之后跳到第二捆，踩上后钢筋会倾斜井旋转，正好跳到黄色围墙旁的弧形走廊上。

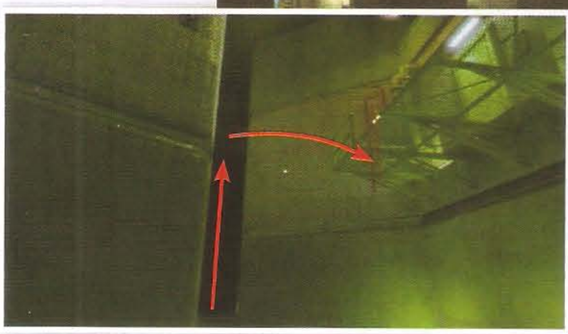
面对井中央，右走，一路荡过横棍、爬下竖管到底层，按动开关。对面上方的大闸门会打开 15 秒，右边绕过去在时间限制内通过进入绿色区域。



▶按动开关，井冲刺到对面。

Checkpoint C

▼这里的红色半截梯子需要在对面的窄墙面上走墙－转－跳，才能扒住，之后荡过红色横棍到对面按下开关，前方的闸门打开，从下面滑行通过。



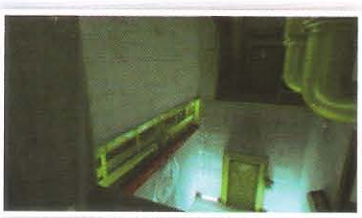


爬上如右图所示红色梯子，一直向上，只到达到左侧一个狙击手所在的平台，用狙击枪干掉对面的两个狙击手后继续在平台间跳跃、连续荡过几个横棍，之后到地图左下方柱子上围绕柱身的石头平面上，向前方跳跃，接近终点时有两个滑索可以使用，先取得隐藏包再滑过去，否则过去后自动记录就不好回来了。





▲滑索，滑过去后侧身慢慢移动到门前，按开关开门进门。



▲在绿色房间内扒住红色边缘，跳到右侧，走墙－跳，到左侧，爬到上层开闸门出来到 Checkpoint D。

隐藏包 HIDDEN BAG

从上层石头平台跳到右侧中央，两个狙击手站立的平台上有标记，踩跳板到下一个平台在墙边得到隐藏包。



Checkpoint D



▲首先要从井底部通过竖管和层层高的走廊到上层，这里需要转动阀门关闭水流，再跳起荡过横棍到对面。



▲按动按钮后在一捆钢筋上等待，当下方的另一捆钢筋升上来后找准机会跳上去。

Checkpoint E



③ 开始地点

④ 从集装箱顶跳过铁丝网围栏

⑤ 通过红色门到 Checkpoint F

① 四个防爆警察

3 在铲车后面的集装箱旁

隐藏包 HIDDEN BAG

从钢筋跳下后径直走看到集装箱上的标记，隐藏包就在这个铲车后面的集装箱旁。



Checkpoint F



⑥ 开始地点

⑦ 跳到下方的房顶

⑧ 通过跳板到下一个房顶

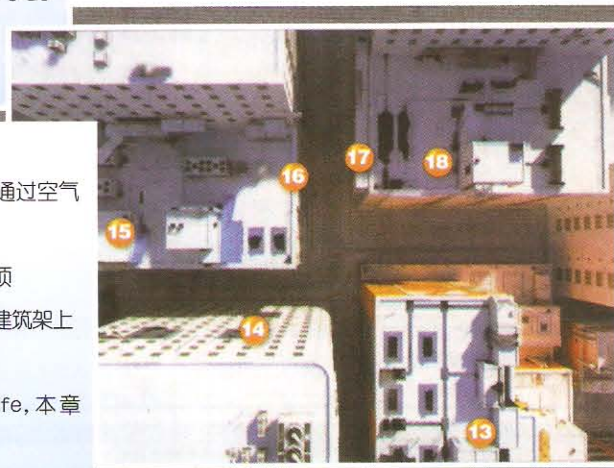
⑨ 跳过搭在通风管道上的破损的建材

⑩ 使用滑索到达下一个房顶

⑪ 通过跳板跳到下一个房顶

⑫ 爬 到 角 落 里 进 门 到 Checkpoint G

Checkpoint G



⑬ 开始地点

⑭ 在墙壁表面通过空气压缩机和管子

⑮ 跳到对面房顶

⑯ 跳到对面的建筑架上

⑰ 爬上建筑架

⑱ 追上 Jacknife，本章结束

Chapter 3:Heat



Checkpoint A



① 开始地点

② 跳到下一个房顶

③ 爬上管子到下一个房顶

④ 借助跳板到下一个房顶

⑤ 在方形通风管道和对面的边缘之间来回跳

⑥ 借助外部的通风管道走墙－跳过铁丝网护栏

⑦ 通过红色的门到检查点 B



■借助小箱子到房顶。

隐藏包 HIDDEN BAG

进入红色门到房间内，走墙－跳到上层，进通风管道，下来后右侧的油桶上有标志，旁边的货箱旁有隐藏包。







▲得到包后侧身通过窄逢，在黑暗的房间中跳到房顶通风管道中。

Checkpoint B

剧情后跳下通风管道，可以捡起桌子上的手枪，但是这个用来对付全副武装的敌人可完全不够，只能用来打打玻璃。出来到大厅，一路向上，打碎玻璃前行。

到户外后左行，直到打开门到绿色房间。按尽头电梯开关。到下层后出门 Checkpoint B 完成。

Checkpoint C



- 8 开始地点
- 9 乘滑索
- 10 敌人在下层等着你
- 11 爬管子到上层
- 12 跳下到下一个屋顶
- 13 爬上管子到屋顶
- 14 到 Checkpoint D 的红门
- 1 三个 SWAT
- 2 在铁丝网围栏附近

隐藏包 HIDDEN BAG

通过 12 后的特种部队要小心应付。可以消灭一人之后拿起武器干掉其他两人。之后爬管子到屋顶。左侧跳板到上层之后，跳过窄沟壑到对面平台得到隐藏包。



Checkpoint D

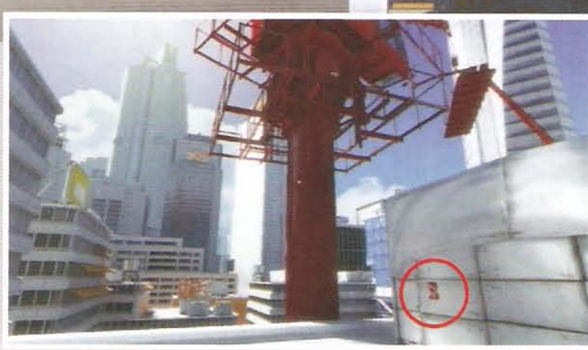
- 15 开始地点
- 16 跳到下一个房顶
- 17 竖直立在空中的墙壁，走墙－跳
- 18 建筑用外围走廊
- 19 通过平衡木到下一个建筑用走廊
- 20 跳到下一个建筑用走廊
- 21 从吊车臂跳到对面的木板
- 22 进入红门完成章节
- 1 防爆警察
- 2 两个防爆警察
- 3 在上面的吊车围栏上



隐藏包 HIDDEN BAG

从吊车的铁臂跳到对面木板，需要较好的跑动，最好的办法就是将准星对准铁臂的尖端，开跑后视角稍稍向下找到最好的起跳点。

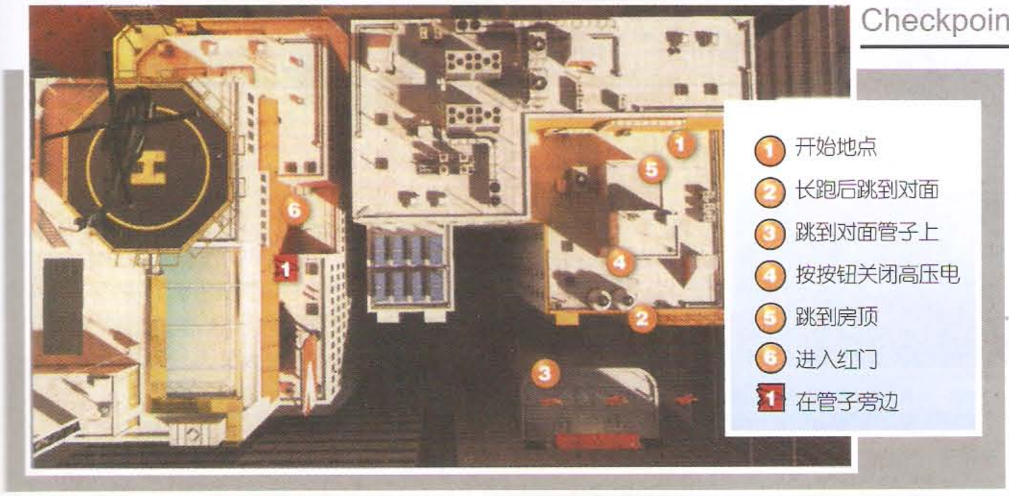
到对面后有软垫接着，下箱子会看到标志，隐藏包就在上方的红色吊车上，从右边的箱子跳到半截梯子上，围着吊车的金属走廊走到一角得到隐藏包。需要动作快点儿，敌人的飞机马上就会袭来，拿了包就跑路吧！



Chapter 4:Ropeburn



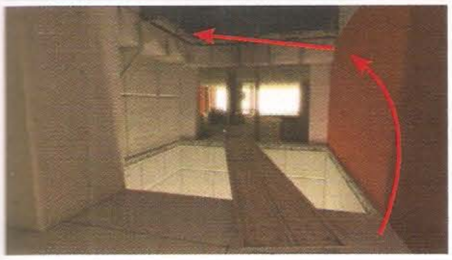
Checkpoint A



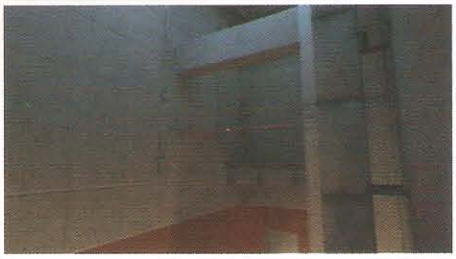
隐藏包 HIDDEN BAG

如地图所示的位置，在上层房顶墙壁上有标记，隐藏包就在旁边，比较明显。





▲房子中，走墙－转身－跳，到左侧通风管道上。



▲面向红色横棍，跑到边缘跳过去可以扒住。



▲先到上面关闭开关，让气阀不再喷气，之后转身爬梯子上去。

Checkpoint B

在房顶对战 Ropeburn。在他冲过来撞破围栏后重新取得操作权，发动反应时间，当棍子变红按△发生与 Ropeburn 对峙的过场。



Checkpoint C

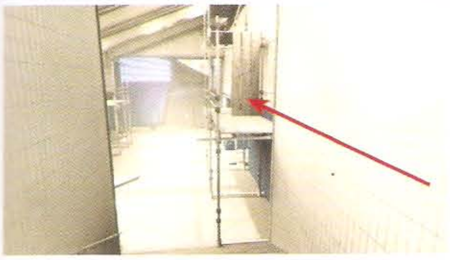
进入红门后在大厅内下层会有 SWAT，踩红色跳板抓住滑索，在黄色立柱前落下，左转直接进开着门的电梯，跳上顶部开口，按动竖梁上的紧急按钮让电梯下滑到底部。

隐藏包 HIDDEN BAG

按动按钮电梯下滑到底，与红色通风管道相反的方向，稍等，上层会有敌人拉开电梯门，扒住边缘跳上去干掉敌人，小房间内有隐藏包。



Checkpoint D



▲目标是到地铁隧道内，进入隧道前的大厅中，先从楼梯跳到右侧架子上层。



▲跳到对面架子上，之后蜷缩身体跳过铁丝网。



▲按动开关打开一道道门过去。下楼梯之后要对付很多敌人，逐一击破。

隐藏包 HIDDEN BAG

消灭敌人后穿过铁轨上楼梯，再之后来到有连续三个横棍的地方，依次跳过去，注意第三个要将身体充分荡起来，跳到上方平台，看右边墙壁上有标志，扒住标志右上方的突起，再看右边有字，向右上跳，得到隐藏包。荡过横棍时，如果掉下去是回不来的，可以等到完成这个关卡后选关到 Checkpoint D，重新尝试。





Checkpoint E



▲关闭的红门，需要去左边到上层打开。



▲要爬身后的墙－转身－跳，扒住红色横棍，跳到上层用房间内的开关打开左图关闭的红门。



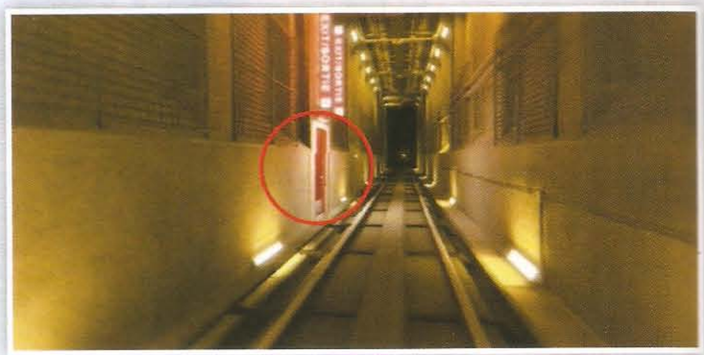
▲躲开地铁，推开隧道中的红门后千万别向前走，等观察列车行进规律后再前行。



▲这里要走墙到对面，按下开关快速走回来，平台左侧有一扇电扇会暂时停下，抓紧时间穿过去。

Checkpoint F

面向列车来的方向跳到车上，立刻转身面向行驶方向，左右移动躲避障碍物。一小段时间后右侧会开来另外一辆车，Merc 要你跳过去，移动到边缘跳，之后不仅要躲避左右，还有上下的障碍，分别用 L2 和 L1 躲避。之后列车被强制停下，赶紧从车尾跳下车顺着铁轨跑进左侧红门，以免被后面跟随而来的列车撞得粉身碎骨。



Chapter 5:New Eden



Checkpoint A

1. 开始地点
2. 利用红色管子落到街上
3. 跳过围栏，爬红色管子到上层狭窄通道
4. 使用滑索到下层
5. 进入红门到 Checkpoint B

(盾牌1) 三个使用重机枪的 SWAT (在下层)



Checkpoint B



6. 开始地点
7. 通过斜板跳到下一个房顶
8. 通过斜板跳到下一个房顶
9. 爬管道跳到左侧空调压缩机上，之后跳到下一个房顶
10. 从管子滑下来从外面走过通风管道对付 SWAT
11. 爬管子上到房顶
12. 使用滑索到下一个房顶
13. 通过红色门到 Checkpoint C

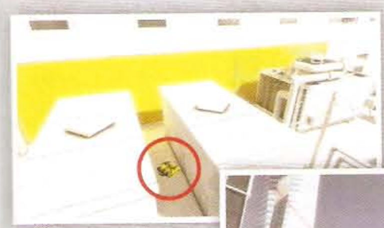
(盾牌1) SWAT

(盾牌2) 两个 SWAT

(红标1) 在两个储物柜之间

注意 9 需要较高的动能，才能走墙后让身体挤入箱子和黄色墙壁间的狭小细缝内。所以从管子跳到压缩机后不要停下直接走墙才能成功。

隐藏包 HIDDEN BAG



Checkpoint B跳过铁丝网围栏，两个储物柜中间的狭窄通道内有隐藏包。



▶从跳板挑起抓住滑索，中间落下抓住第二条滑索，之后着陆。

Checkpoint C



- ⑭ 开始地点
- ⑮ 加速跑，走墙到空气压缩机上，走墙－转－跳到对面的空气压缩机上
- ⑯ 爬红色管子到房顶
- ⑰ 乘滑索，中途跳到另外一条滑索
- ⑱ 红门到 Checkpoint D
- ③ 两个防爆警察
- ② 在左侧边缘的稍大建筑顶

隐藏包 HIDDEN BAG

看到黄色大广告牌之后跳过去，门右侧有标记。跳到标记右边的箱子上，回头，在边缘的大箱子上。走墙－跳，得到隐藏包。



隐藏包 HIDDEN BAG

通过一些安全的走廊，到宽广的户外，按指示到黄色门前，通过跳板抓住边缘，回身跳到横棍上，荡到通风口内，下来到黄色房间，货架间有标记，房间正中卡车上有隐藏包。



Checkpoint D



在大厅看到数量众多的敌人之后，立刻左转进入玻璃窗的电梯，回身按开关到上层。蹲在电梯角落躲开射穿玻璃的子弹。跳到阳台上。沿着左边走，跑上45度电梯靠右跑，踏红色跳板到墙壁上的窄花池，转身跳到另一花池上，继续前行。



▶到蓝色区域稍稍安全，爬墙－转－跳，抓住边缘，靠右跳上蓝色走廊，进入通风管道，按下按钮停止地面上的风扇。跳下后顺着黄色光到中庭。



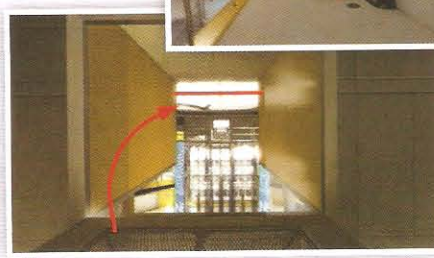
▼打破玻璃之后迅速放倒门后的守卫。下层有持重机枪的敌人，直接沿着右侧跑到他头顶，对准下层的敌人按L1翻过围栏，下落途中按攻击键R2直接击倒他，可以解开一个奖杯。



◀走大厅左边的45度电梯。

▶借助跳板跳到墙壁上的窄花池上。

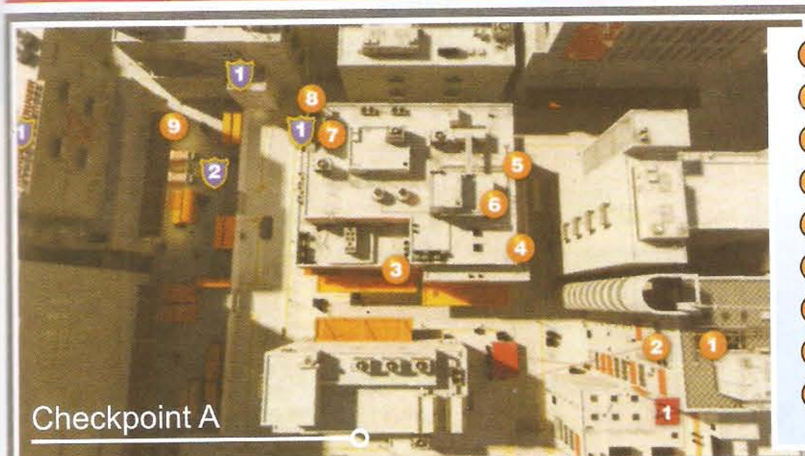




▲杀死重机枪敌人后，走右侧电梯，最上层一侧的黄色房间内有红色跳板，跳上去后在中间可以看到红色横棍，打碎玻璃，走墙－跳，抓住横棍，荡过去，一口气跑过中庭上方悬空的金属走廊跳到对面。

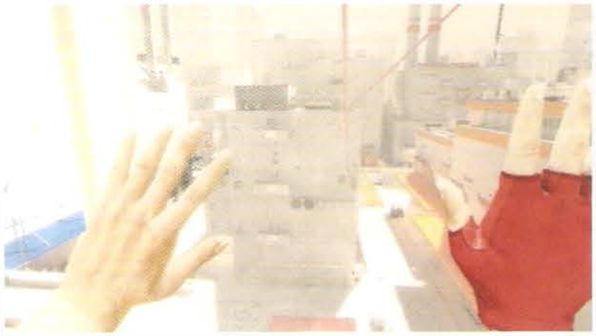
Chapter 6:Pirandello/Kruger





Checkpoint A

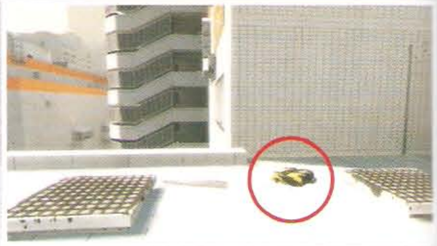
1. 开始地点
2. 乘滑索下来到街上
3. 爬红色管子、走楼梯，到房顶
4. 从边缘跳下
5. 从另外这边爬上去
6. 进入红色门
7. 缴械一个狙击手，用狙击枪狙击对面下方敌人
8. 乘滑索到对面
9. 进入红色门到 Checkpoint B



看着脏兮兮的玻璃，右转，走墙－跳，到上层。

隐藏包 HIDDEN BAG

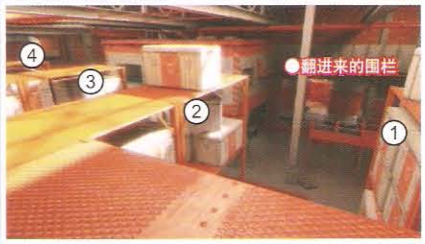
出来下楼梯，在 ② 可以不乘滑索，扶手旁看到标记。跨过扶手到通风管道上，沿着它前行掉到下层管道，跑跳到对面房顶，得到隐藏包。



得到包后向着屋顶的一角跑，对准街中央的红色垫子跳下去安全着陆。

Checkpoint B

进入黄色房间。爬到顶部后踩上灰色预制板，结果不慎掉落底层，按门开关出来。这里最简单的方法是出门靠左墙跑，到对面墙壁后，爬墙－转－跳，直接到上层金属走廊，进入蓝色区域。



这里由近及远有三个货架，分别序号1、2、3、4，在3号架子一侧跳到第二层，跳到2号架子第三层，转身走墙－跳到3号架子顶层，荡过前方上面的两条红色横棍，从控制室顶部的缺口跳下，按下传送带的开关。

隐藏包 HIDDEN BAG

进入蓝色区域后墙壁上看到标记，隐藏包在左边架子上。





▲站在跳板前不要动，等前方不再喷气后踏跳板，荡过横棍，扒住出气口爬上去，跳到下层。



▲爬过围栏到仓库。



▲按下传送带开关。



▲撞开门回到最初的房间，通过传送带的入口到下一个房间。

隐藏包 HIDDEN BAG

在仓库中，走到最内侧的架子旁向上看有标记，右侧角落，爬墙－转－跳，到中间层，有隐藏包。





◀从楼梯处走墙－跳，到上层金属走廊。沿着走廊走，注意右侧的楼梯。下楼梯后走墙，荡过横棍到对面，围栏缺口处跳起抓住房间正中的横棍，荡起跳到对面抓住竖直管子。进入一侧的房间内按下电梯开关。电梯升上去后，地面露出缺口，跳下。

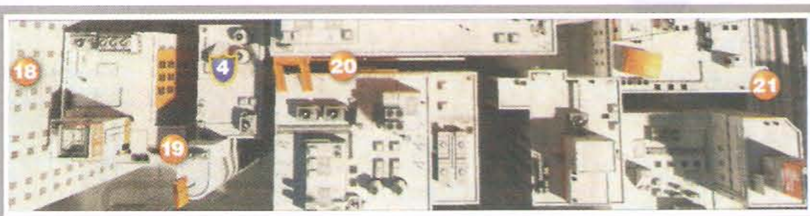
Checkpoint D



- ⑩ 开始地点
- ⑪ 跳板到上层
- ⑫ 跨越到上层
- ⑬ 跳板
- ⑭ 跨越到上层
- ⑮ 走墙过沟壑
- ⑯ 跳跃沟壑
- ⑰ 穿过红色门到 Checkpoint E
- 1 两个 PK 追踪者
- 2 PK 追踪者
- 3 PK 追踪者



Checkpoint E



- ⑱ 开始地点
- ⑲ 跳到台阶上
- ⑳ 在通风管道间，走墙－转－跳，接力到上层
- ㉑ 看准时机从斜板跳起落在驶过的列车上
- 4 巡警

Chapter 7:The Boat





1 开始地点

2 从通风管道上起跳抓住旗杆降下来

3 进入卡车

1 角落里，在铲车附近

Checkpoint A

可以按地图顺序下到街上，也可以向地图下方走，从最下方的箱子加速跑，跳起可以直接抓住蓝色的金属走廊围栏，之后下到街面可以直接取得角落里的包。跑到 3 接近卡车后会直接进入。



▶跳到蓝色金属走廊上。

隐藏包 HIDDEN BAG

隐藏包在门前的角落里，铲车旁边。



Checkpoint B

卡车引擎声音一停，立刻冲开后门下车从背后直接按△干掉背对你的SWAT，之后干掉场景中剩下的敌人。

得到隐藏包后从缺口跳下到绿色区域，干掉几个敌人旋转红色阀门打开门。

隐藏包 HIDDEN BAG

在房间尽头有两辆卡车，跳上去，爬管子到通风管道上，直走会看到标记。隐藏包的位置比较隐蔽，看到标记后，首先转身面向跳上来的红色管子方向，这时候靠左边墙走到左侧的岔路中，前方地面会有缺口，又要靠着右边露出的半截管道过去，到尽头看左侧，墙壁上有字，走过去，就能得到隐藏包了。



▲管道上的标记，必经之路，不会错过。



▲面向爬上来的红色管子的话，其实就在它的左侧，被 L 型管道挡住了。

Checkpoint C



有铁丝网拦住，走右边小门，侧身从窄逢挤过去。扒住空调跳到左上方。

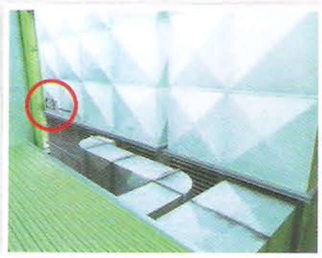
爬上管子，跳起扒住左边管道边缘移动，快到尽头前看身后有红色横棍，对准了跳过去，之后一气呵成跳到对面管道上（不要停顿）。

之后的路线是：走墙 – 转 – 跳，扒住红色边缘，移动过拐角，跳到身后上方红色边缘，左上方管道边缘，身后上方管道。



▶这里要在上层 S 行管道（图片正中的管道）表面跑起来，之后走墙 – 跳到对面稍高的边缘，走墙过程中跳的时机不好掌握，可以以墙壁上的“4B”标记为起跳点。之后爬上去打开管道盖子。

◀在第二个红色边缘看左上方，扒住这个边缘。



Checkpoint D



4 开始地点

5 爆炸油桶（总共 7 个）

6 借助箱子跳到上层走廊

7 从房顶跳下

8 爬上梯子

9 与杀手对战后追逐她

1 杀手

3 包在小房间内

隐藏包 HIDDEN BAG

来到该场景后躲避开远方的杀手攻击，向右走，看到绿色房间旁的标记，进入右边的门，在黑暗的房间左侧油桶后面有隐藏包。



在场景中尽量在掩体后面蹲着躲避杀手（Assassin）的瞄准激光线，得到包后出来继续靠着右边墙壁走到头，左转借助中间的几个掩体到左侧。这里有两条可以爬上绿色走廊的梯子，但是都不要用，借助左侧的箱子跳到走廊上。

在左侧房顶尽头跳下去就绕过了场景正中的围栏，跳下去后要尽快找掩体。之后一路跑上杀手所在的房顶，这里要与她对战。她的行动非常灵活，左右闪躲，最有效的方法是在远距离蹲着等她，她多半会冲过来飞踢，命中你之前出拳（蹲拳，不是滑铲），这就像下轻拳反击了隆的旋风脚一样，命中后她会背对你产生硬直，按下△，如果成功会自动和杀手过两招，之后她跑掉。不要浪费时间，跑进标有 A LEVEL 3 的门。

Checkpoint E

一路追赶杀手，慢了就算失败，注意躲避她打爆墙壁管道后喷出的气体。

Checkpoint F

跳上集装箱，再次对战杀手。应对方法仍旧是蹲拳对飞脚，背对你硬直时按△。

Chapter 8:Kate





1 开始地点
2 跳到下一个房顶
3 跳到下一个房顶
4 跳到下一个建筑的顶端
5 爬墙－转－跳，到达上层
6 走墙－跳，到下一个平台
7 跳下到红色垫子上
8 进红门到达 Checkpoint B
1 PK 追踪者
2 PK 追踪者

Checkpoint A

隐藏包 HIDDEN BAG

摆脱 PK 追踪者后进入黄色区域，墙壁上看到标记，隐藏包就在货箱旁。取得之后上电梯。





Checkpoint B

9 开始地点
10 向下跳到下一个平台
11 跳到红色管子上
12 爬管子到上层
13 从空调压缩机走墙－跳，之后跳过管子到红色吊车部分。
14 在吊车吊起的货物间跳跃，可以走墙－转－跳，如果动能足够也可以一气呵成直接跳过去
15 进入红门到 Checkpoint C
1 防爆警察
2 防爆警察

Checkpoint C

隐藏包 HIDDEN BAG

进入黄色中庭大厅后，左边架子下的白色箱子上有标记，跳上这个白色箱子，跳到左边板子上，爬墙－转－跳到更上层得到隐藏包。





▲由石台最靠右的地方跳到中间有红色横梁的石柱上，经过红色横梁到对面建筑架，转到最远端，走墙－转－跳，扒住边缘爬上平台。到斜板上不用跳下去，转身跳到上层平台，抓住铁板边缘，回身跳到石台上。



▲通过两个建筑架中间的黄色标志牌（CALLAGHAN）跳到对面建筑架上，之后跳到中间铁架子上，扒住铁皮到上面铁制平台，走到最外层看右边有另外一个凸出的铁平台，跳过去之后可以继续跳到上层石台（顶层）。



▲这个场景中有两个高大的建筑架，你要在两个架子间来回跳跃以达到上层，非常高，地形复杂，好在中间有一些检查点。



▲首先从如图位置开始，扒住右侧墙面铁板跳到上层平台，转身回跳。之后也总要用到先扒住铁板，再跳到上层的动作。一路向上，有一处需要连续两次走墙－跳。扒住铁皮回身跳到石台上。

隐藏包 HIDDEN BAG

在必经之路的通风管道中看到标记，这个丁字路口右转是任务目标地点，直走是隐藏包。



Checkpoint D



先通过红色横梁到对面，在架子上一层层跳下来，窗前有狙击步枪，快速走过去按△捡起来，射击街上两辆警车押送的稍大的货车，需要命中两枪才可以让车失去平衡撞向路边，一次不成功的话可以先记住货车的路线，在必经之路上等它。成功后扔枪跑路。

Checkpoint E

在大楼的最上层，一路向下跑，干掉沿路的敌人，记得及时换枪，最好每干掉一个敌人就换一次。到最下层要对付 2 个重机枪敌人，用普通武器与其对射可不是什么好主意，发动反应时间抢重机枪吧。最后到转门过关。

Chapter 9:The Shard



Checkpoint A

在非请莫入的标记前走墙－转－跳，到蓝色管道上，回身跳到对面一路前行。

隐藏包 HIDDEN BAG



在必经的走廊左侧有标记，走墙－转－跳，到上层蓝色铁架上，隐藏包在上面。



◀来到红门前，门被封死，转动门前的红色阀门，之后迅速跑到如图右侧位置的矮洞内躲过喷出的火焰。

Checkpoint B

大厅中有非常多的敌人，优先干掉重机枪手，之后按下电梯开关。

Checkpoint D

在电梯中等广播完后，按动紧急门按钮，通过电梯间顶的出口出来。对准下方红色横棍跳下去，抓住后松手落到铁板上，跳到对面竖直管子，下来后到外层，沿着狭窄边缘慢慢走到另外一侧，爬上红色管子，回身跳到横棍上。



▲向下直接跳到红色横棍上

Checkpoint C

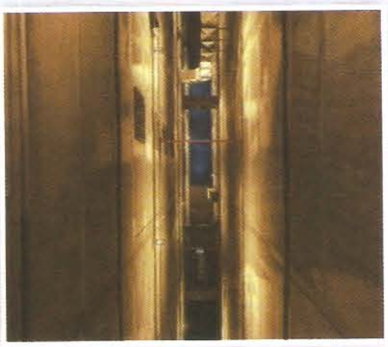


仍旧是战斗关卡，一共有 5 个敌人，依次干掉，注意不要跑到中央就好。不过需要注意的是，如果将 5 个人全部打死，会有援军从你进来的门赶来，所以最好的办法是留一个，不过不要留下最前方的重机枪手。到最前方按下电梯按钮坐电梯离开。



隐藏包 HIDDEN BAG

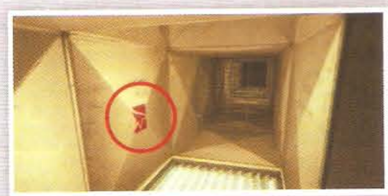
在场景右侧，小花池前可以看到标记，爬到上层得到隐藏包。



来到狭窄的细长空间，走墙－跳，抓住第一个红色横棍，荡起来抓住第二个，之后用准星瞄准下方的长条通风管道表面，荡起后跳过去。最长距离助跑－爬墙－转－跳，抓住红色横棍，跳到通风管道上，之后左侧向上，走墙－跳，到目的地。这些动作最好一气呵成，否则很可能动能不够就跳不到预期地点。

隐藏包 HIDDEN BAG

到黄色通风管道内，走两步之后会掉下去，这时左走看到标记，让标记贴住你的右手，爬墙－转－跳，抓住上层边缘，上去后得到隐藏包，这是最后一个！





Checkpoint E



4 开始地点
5 跳过围栏
6 爬到房顶
7 跳到下一座建筑顶
8 跳到第一个狙击手的位置，干掉他。
9 跳到房顶蓝色走廊
10 通过红色平衡木，对面狙击手不会攻击你
11 跳到对面阳台上
12 进入红色门到 Checkpoint F
1 SWAT 狙击手（总共 3 个）
2 SWAT 狙击手（击倒第一个后出现）
3 SWAT 狙击手（击倒第二个后出现）

Checkpoint F

在蓝色大厅内要对付几个敌人，全部消灭后捡起最前方重机枪手的武器，摧毁场景中的四台主机后电梯才会打开。走到最上层尽头，左右的门都会打开，这里的光线很亮，站一会儿就能看清了。



◀这是打破后的主机的样子，一共有四个。

Checkpoint G

来到房顶，直升机台，剧情后不用理会身后的敌人，跳过第一排黄色障碍物，滑行通过第二排，跑到最边缘跳起抓住直升机，之后是就是大结局了。



奖杯列表 TROPHY LIST

故事模式相关奖杯

名称	描述	奖杯
Back On the Job	完成训练关卡	铜
Prologue Complete	完成序章	铜
Chapter 1 Complete	完成第一章	铜
Chapter 2 Complete	完成第二章	铜
Chapter 3 Complete	完成第三章	铜
Chapter 4 Complete	完成第四章	铜
Chapter 5 Complete	完成第五章	铜
Chapter 6 Complete	完成第六章	铜
Chapter 7 Complete	完成第七章	铜
Chapter 8 Complete	完成第八章	铜
That's a Wrap	在任何难度下完成故事模式	银
Pro Runner	在 Hard 难度下完成故事模式	金
Bag Lady	找到任意一个章节内的三个隐藏包	铜
Ran Out of Fingers	找到 11 个隐藏包	铜
Packrat	找到全部的 30 个隐藏包	金

竞速相关奖杯

名称	描述	奖杯
On the Clock	在任意一个时间挑战（Time Trial）关卡达到标准时间	铜
Access All Areas	解开所有时间挑战关卡	铜
Baby Steps	时间挑战模式达到 20 个星的评价	铜
A For Effort	时间挑战模式达到 35 个星的评价	银
Still Counting	时间挑战模式达到 50 个星的评价	金
Prologue Speedrun	在 Speedrun 模式中在目标时间内完成序章	铜
Chapter 1 Speedrun	在 Speedrun 模式中在目标时间内完成第一章	铜
Chapter 2 Speedrun	在 Speedrun 模式中在目标时间内完成第二章	铜
Chapter 3 Speedrun	在 Speedrun 模式中在目标时间内完成第三章	铜
Chapter 4 Speedrun	在 Speedrun 模式中在目标时间内完成第四章	铜
Chapter 5 Speedrun	在 Speedrun 模式中在目标时间内完成第五章	铜
Chapter 6 Speedrun	在 Speedrun 模式中在目标时间内完成第六章	铜
Chapter 7 Speedrun	在 Speedrun 模式中在目标时间内完成第七章	铜
Chapter 8 Speedrun	在 Speedrun 模式中在目标时间内完成第八章	铜
Chapter 9 Speedrun	在 Speedrun 模式中在目标时间内完成第九章	铜

技巧相关奖杯（可在任意模式下取得）

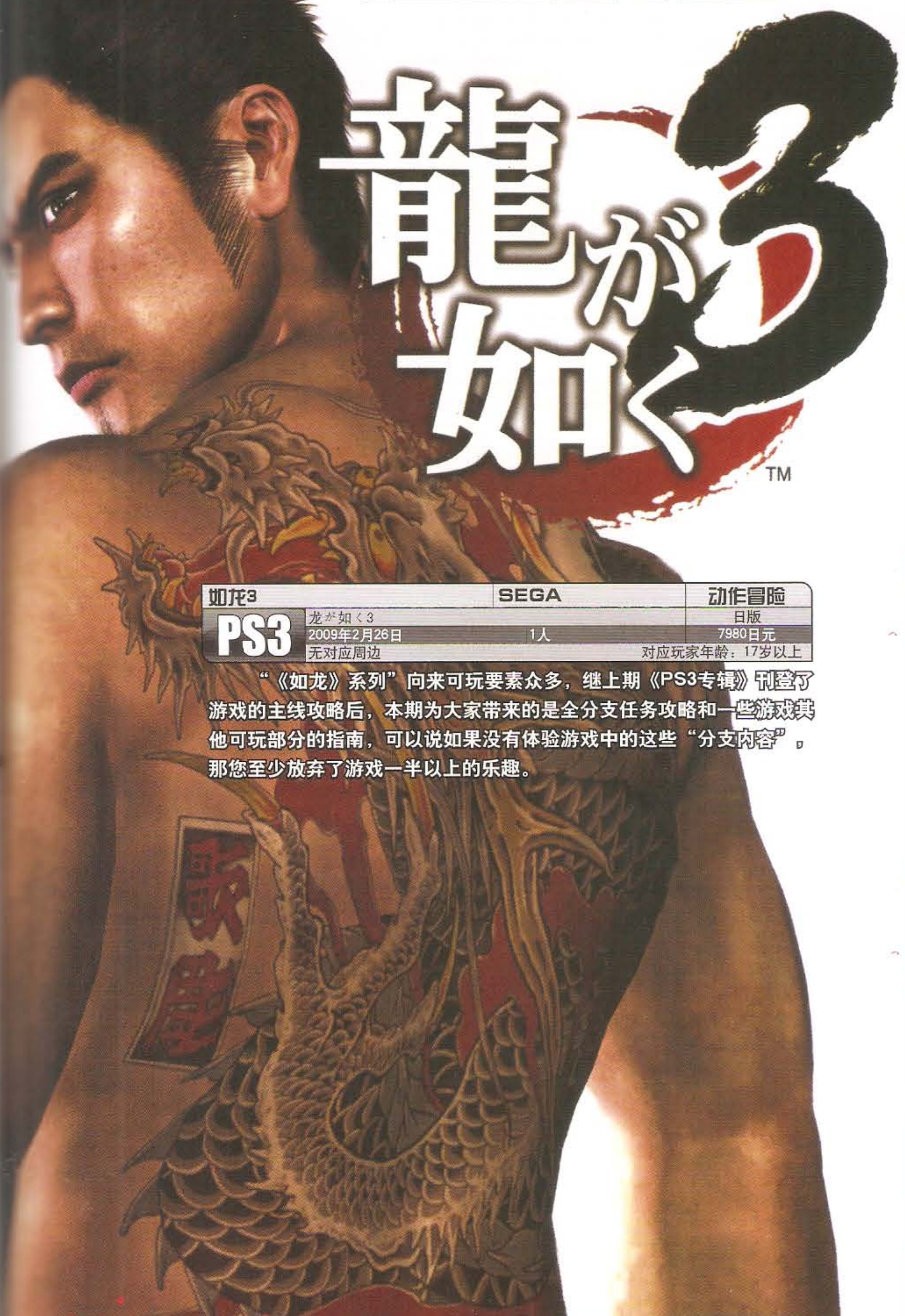
名称	描述	奖杯	备注
Vrooom！	在 30 秒内保持奔跑	银	第二章 Checkpoint A 取得
Up, Over, Under, Onwards	按顺序连续完成以下动作：跳、蜷缩（在障碍之上）、滑行（在障碍之下）	银	序章 Checkpoint B
Free Flowing	按顺序连续完成以下动作：走墙、跳、高速跨越	银	训练关卡
May I Have this Dance	按顺序连续完成以下动作：走墙、转、跳、爬墙、转、跳	银	序章平衡木前
Aaaand Safe！	按顺序连续完成以下动作：走墙、跳、蜷缩（在障碍之上）、技巧滚动	银	训练关卡
Head Over Heels	不因硬着陆受到伤害的前提下完成任意一个章节	铜	—
Untouchable	不被敌人枪械命中的前提下完成任意一个章节	铜	—
Pacifist	不用枪械射击敌人的前提下完成任意一个章节	铜	—
Test of Faith	不用枪械射击敌人的前提下完成所有章节	银	—
Martial Artist	走墙过程中发动一次近身攻击	铜	走墙反跳飞踢命中敌人
Mine！	完成 15 次缴械（训练关卡之外的章节内）	铜	—
Tango Down	使用近身格斗杀死 20 个敌人	铜	—

隐藏奖杯（故事模式限定）

名称	描述	奖杯	备注
Sweet Goodbye	在空中挑衅敌人	铜	跳，在空中转身，按攻击键，对原本在身后的敌人做出挑衅动作
Hey, It's-a-Me！	对敌人进行一次踩踏攻击	铜	在一个敌人之上，跳下来到敌人头上按攻击键完成踩踏动作，推荐地点：第五章，Checkpoint D



文 白夜（levelup.cn） 协力 火云 美编 chisun



如龙3	SEGA	动作冒险
PS3 龙が如く3		日版
2009年2月26日	1人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

“《如龙》系列”向来可玩要素众多，继上期《PS3专辑》刊登了游戏的主线攻略后，本期为大家带来的是全分支任务攻略和一些游戏其他可玩部分的指南，可以说如果没有体验游戏中的这些“分支内容”，那您至少放弃了游戏一半以上的乐趣。

遥的要求



在游戏过程中，玩家有机会和遥一起在神室町或者琉球街活动，此时在进入一些场所之前遥就会有一些要求（要在进入场所之前主动与遥对话，进入后再与其对话就会得知她的要求），比如在便利店的时候遥就会要求桐生为她买饮料，如果可以成功满足遥的要求，遥对桐生的信赖度就会提高，当提高到一定程度时就会“量变产生质变”，同时玩家还可以从遥处获得一些特殊的道具。

遥对桐生的信赖等级分为F～EX十个等级（游戏升级至1.08版本后追加EX－SSS等级），不同的等级遥在同一场所的要求也会不同，当然完成后获得的回报也不同，努力将遥的信赖等级升至最高吧！

信赖等级和奖励道具一览

信赖等级	累计信赖点数	获得道具
F	0～399	无
E	400～999	遥の饴玉
D	1000～1799	遥のチョコレート
C	1800～2999	遥の御守り
B	3000～4399	赤い宝石
A	4400～5999	遥の救急箱
S	6000～7799	遥のお弁当
SS	7800～9999	遥の丁半博打预想*
SSS	10000～10999	遥のネックレス
EX	11000	アサガオ特制マフラー

和遥一起行动的时间

时间	场所	时间带
1–6	神室町（一定范围）	昼
4–1	琉球街	夜
4–11	琉球街	昼
10–8	琉球街	夜
12–1	神室町/琉球街	夜



“遥的要求”一览

等级	场所	区域	要求内容	获得信赖点数	备注
F	松屋 天下一通り店	神室町	购买“豚めし”	100	/
F	ジェラテリア 神室	神室町	购买“ストロベリーシングル”	100	/
F	クラブセガ 剧场前店	神室町	抓娃娃游戏中获得“ちぃねこ(みけ)”（棕色小猫）	150	/
F	ポッポ 天下一通り店	神室町	购买“タウリナー”	50	/
F	喫茶アルプス	神室町	购买“ストロベリーパフェ”	100	/
F	ドン・キホーテ	神室町	购买“C.C.レモン”	100	/
F	プロント	神室町	购买“トマトとモッツァレラのサラダ”	100	夜间限定
F	福间殿	神室町	玩“ブラックジャック”获得1000点	150	/
F	第三公园	神室町	战斗，VS“街のチンピラ”（3人）	150	第一章不会发生
F	ブルーシールパーラー	琉球街	购买“红イモ”	100	/
F	スマイルバーガー 琉球	琉球街	购买“海ぶどうシェイク”	100	/
F	クィクリー	琉球街	购买“パールミルクティー”	100	/

等级	场所	区域	要求内容	获得信赖点数	备注
F	Mストア 琉球通り店	琉球街	购买"サラダ油"	50	/
F	Mストア 初町店	琉球街	购买"特制焼きそば"	50	/
F	アクアスカイ	琉球街	在台球的九球游戏里打出"コンビネーションショット"	150	击打目标球而打进另外一个球
F	琉球赌场	琉球街	在"チンチロリン"迷你游戏中获得1000点	150	/
E	寿司吟	神室町	购买"玉子"	100	/
E	喫茶アルプス	神室町	购买"ケーキセット"	100	/
E	ポッポ 天下一通り店	神室町	购买"昆布おにぎり"	50	/
E	ポッポ 中道通り里店	神室町	购买"鮭おにぎり"	50	/
E	ポッポ 昭和通り店	神室町	购买"肉まん"	50	/
E	ドン・キホーテ	神室町	购买"胡麻麦茶"	100	/
E	ジェラテリア 神室	神室町	购买"ダブル"	100	/
E	ブロント	神室町	购买"ローマ风ピザマルゲリータ"	100	夜间限定
E	福间殿	神室町	玩扑克牌（ポーカー）累积获得3000点	150	先完成"玩ブラックジャック获得1000点"
E	マッハボウル	神室町	在与遥的保龄球对战中取得胜利	150	/
E	バンタム	神室町	在飞镖游戏中的カウントアップ获得200点以上	150	/
E	カラオケ馆	神室町	在遥唱歌时应援并拿到750分以上	150	歌曲为"きっとChange myself"
E	わらばあ	琉球街	购买"冲绳そば"	100	/
E	くすりの真栄田	琉球街	购买"タウリナー+"	100	/
E	うまちー	琉球街	购买"ゴーヤーチャンプルー"	100	/
E	Mストア 琉球通り店	琉球街	购买"寿司诘め"	50	/
E	アサガオ前ビーチ	幼儿园	在钓鱼游戏中钓到グルクン	150	/
E	冲绳赌场	琉球街	在花牌（こいこい）游戏中累积获得800点	150	先要完成"在チンチロリン迷你游戏中获得1000点"
D	韩来	神室町	吃"カルビ"	100	/
D	ポッポ 中道通り里店	神室町	购买"クラブハウスサンド"	50	/
D	ポッポ 昭和通り店	神室町	购买"幕の内弁当"	50	/
D	スマイルバーガー神室	神室町	购买"スマイルポテト"	100	/
D	Mストア 神室町店	神室町	购买"ツナおにぎり"	50	/
D	儿童公园	神室町	战斗，VS街のチンピラ（3人）	150	/
D	福间殿	神室町	ルーレット游戏中获得1000点	150	先完成"玩扑克牌（ポーカー）累积获得3000点"
D	吉田バッティングセンター	神室町	イージーコース游戏中获得1000分以上	150	/
D	クラブセガ 剧场前店	神室町	在ボクセリオス游戏中达成LV25以上	150	先要达成抓娃娃游戏中获得"ちぃねこ(みけ)"
D	くすりの真栄田	琉球街	购买"タフネスZZ"	100	/
D	おきなわ屋	琉球街	购买"シークヮーサーあめ"	100	/
D	Mストア 初町店	琉球街	购买"牛乳"	50	/
D	琉将	琉球街	在与遥的对战中获胜	150	/
D	冲绳赌场	琉球街	チンチロリン游戏中获得1500点	150	先要完成在花牌（こいこい）游戏中累积获得800点
D	ゴルフ场	琉球街	コンペ中打出+2以下	150	白天限定
C	松屋 天下一通り店	神室町	购买"デミたまハンバーグ定食"	100	/
C	九州一番星	神室町	购买"九州とんこつラーメン"	100	/
C	スマイルバーガー神室	神室町	购买"スマイルチーズバーガーセット"	100	/
C	ことぶき药局	神室町	购买"タウリナー"	100	/
C	西公园	神室町	战斗，VS街のチンピラ（3人）	150	/
C	福间殿	神室町	ブラックジャック中获得2000点	150	先完成"ルーレット游戏中获得1000点"
C	ブルーシールパーラー	琉球街	购买"ゴーヤー"	100	/
C	スマイルバーガー琉球	琉球街	购买"ゴーヤーバーガーセット"	100	/
C	クイクリー	琉球街	购买"チョコレートココア"	100	/
C	おきなわ屋	琉球街	购买"ちんすこうセット"	100	/
C	アサガオ前ビーチ	琉球街	钓鱼游戏中钓起イラブチャー	150	/
C	琉将	琉球街	和遥的对战中取得胜利	150	/
C	冲绳赌场	琉球街	花牌（こいこい）游戏中累积获得1000点	150	先完成"チンチロリン游戏中获得1500点"
B	九州一番星	神室町	购买"玉子とんこつラーメン"	100	/
B	ことぶき药局	神室町	购买"タフネスZ"	100	/
B	Mストア 神室町店	神室町	购买"おでん盛り合わせ"	50	/
B	中道通り	神室町	战斗，VS街のチンピラ（6人）	150	第一章不会发生
B	福间殿	神室町	在扑克牌（ポーカー）累积获得5000点	150	先完成"ブラックジャック中获得2000点"
B	卡拉OK馆	神室町	在"きっとChange myself"中获得カラオケ王以上的评价	150	/
B	わらばあ	琉球街	购买"ソーキそば"	100	/
B	サムズマウイ	琉球街	购买"テンダーロインステーキ サムズカット"	100	/
B	うまちー	琉球街	购买"ジーマミー豆腐"	100	/
B	ゴルフ场	琉球街	在ニアピンコンテスト中获得400点以上	150	白天限定
B	冲绳赌场	琉球街	おいちょかぶ游戏中获得800点以上	150	先完成"花牌（こいこい）游戏中累积获得1000点"
A	韩来	神室町	购买"石焼ビビンバ"	100	/
A	ピンク通り	神室町	战斗，VS街のチンピラ（3人）	150	/
A	福间殿	神室町	ルーレット中获得2000点	150	先完成"在扑克牌（ポーカー）累积获得5000点"
A	マッハボウル	神室町	在和遥的对战中胜利	150	/
A	吉田バッティングセンター	神室町	ノーマルコース中获得1500点	150	/
A	バンタム	神室町	在飞镖游戏中达成low ton	150	/
A	クラブセガ 剧场前店	神室町	在抓娃娃游戏中抓取どでかぴよ（黄绿色大型鸡）	150	先完成"在ボクセリオス游戏中达成LV25以上"
A	ストーンマーケット	琉球街	购买"ハートブレスレット"	100	
S	寿司吟	神室町	购买"甘エビ"	100	/
S	クラブセガ 剧场前店	神室町	ボクセリオス游戏中达成LV50以上	150	先完成"在抓娃娃游戏中抓取どでかぴよ"
S	サムズマウイ	琉球街	购买"新鲜なホタテ贝柱と车海老"	100	/
SS	アクアスカイ	琉球街	在九球（ナインボール）游戏中不犯规完成	150	/
SS	琉将	琉球街	在和遥的对战中胜利	150	/
SS	琉球赌场	琉球街	在おいちょかぶ游戏中获得1000点以上	150	先完成"おいちょかぶ游戏中获得800点以上"
SSS	マッハボウル	神室町	在10FRAME游戏中获得270点以上	200	PREMIUM ADVENTURE模式限定、更新游戏到最新版本
SSS	吉田バッティングセンター	神室町	ハードコース获得3000点以上	200	PREMIUM ADVENTURE模式限定、更新游戏到最新版本
SSS	儿童公园	神室町	收集3000万金钱	200	PREMIUM ADVENTURE模式限定、更新游戏到最新版本
SSS	ゴルフ场	琉球街	ニアピンコンテスト获得1500点以上	200	PREMIUM ADVENTURE模式限定、更新游戏到最新版本

酒店小姐攻略



“《如龙》系列”的推荐玩家年龄是17岁以上，而系列的卖点之一便是游戏中给成人玩家提供的各种娱乐场所。不过与其他很多作品不同，“《如龙》系列”中所谓以成人玩家为对象的游戏要素都是一些诸如酒吧等不会令人产生厌恶感的小游戏。其中在系列作品中都有收录的“酒店游戏”可以说已经成为了“《如龙》系列”的标志性迷你游戏而广受玩家的好评。此次《如龙3》更是在酒店游戏上下足了功夫，游戏特意与日本人气时尚杂志《小恶魔ageha》合作，使得《小恶魔ageha》的人气女模特化身为酒店小姐出现在了神室町的各个酒店俱乐部中。接下来笔者就以一些心得帮助玩家尽快俘获她们的芳心吧！

游戏中的三家酒店

在游戏中收录了“酒店游戏”的主要有三家酒店，位于东京神室町的有两家，分别是“Club ageha”和“Club Koakuma”，另一家则是位于琉球街的“完美无瑕（フローレス）”。其中在神室町的两家酒店中《小恶魔ageha》的人气女模特们将会登场。



■Club ageha（酒店1）



■Club Koakuma（酒店2）



■完美无瑕（酒店3）

酒店小姐攻略基本流程

首先玩家要明确酒店游戏的最终目的，那就是触发每个酒店小姐的“最终任务”并完成它们，因为这关系着十个分支任务的完成。而触发这些“最终任务”则需要把这些酒店小姐对桐生的好感度提升到最高，之后就会接到这些酒店小姐的电话并触发各种隐藏在她们背后的故事，中途还会有结伴出行等好玩的事件发生。不过要将这些酒店小姐的好感度提升到最高也不是很容易的事情，除了要考验玩家的人际交流技巧之外，还需要准备大量的金钱，因为这些酒店可都是高级消费场所哦！

各酒店固定消费一览

店名	セット料金	指名料金	サービス料金
Club ageha	8400日元	3150日元	3150日元
Club Koakuma	8400日元	3150日元	3150日元
完美无瑕	5000日元	1000日元	1000日元

酒店小姐攻略基本流程

初次指名，离店时会拿到该小姐的名片

↓

第2次指名以后，可以赠送礼物并延长一次时间

↓

好感度累计到8颗心以上时，会发生第一次“热视线”事件

↓

好感度8颗心以上离开店后会触发下班后约会事件，之后好感度上限提升为15颗心

↓

好感度累计10颗心以上，会发生该小姐特有的红色字体的“ウワサ会话”

↓

好感度累计14颗心时，发生第二次“热视线”事件

↓

好感度累计14颗心以上离店后，会发生结伴同行事件，同时好感度上限上升为20颗心

↓

好感度达到16颗心时，会第二次发生该小姐特有的红色字体的“ウワサ会话”

↓

好感度达到20颗心时，会得到该小姐的豪华名片

↓

好感度达到20颗心离店后，会接到该小姐电话并触发“最终任务”

↓

完成“最终任务”，该酒店小姐攻略完成

准备工作

时尚度

这部分算是去店里真正对酒店小姐们展开攻势前的准备工作，而所谓“时尚度”就是让玩家把桐生打扮得帅气一点、时尚一些，这样一走进店里就会给小姐们留下非常好的第一印象，好感度也会有所上升；桐生的时尚程度是由身上所装备的防具以及装饰品所决定的，而往往在战斗中实用的装备品都会在酒店小姐那里起到反效果，所以精心挑选一身酒店专用装备是非常有必要的。

○影响时尚度的道具一览

时尚度变化	道具名
−0.5	血染めのサラシ、ボロボロのマフラー
−0.25	喧哗かたびら、极道养成ギブス、怪盗のグローブ、尻剑山
+0.25	サラシ、侠のサラシ、クラウンピンズ、エンブレムペンダント、フランス制男性用香水、イタリア制男性用香水、国产ダイバーズウォッチ、AXE フレグランス、遥の御守り、アサガオ特制マフラー、トルマリンブレス、チャンピオンの指轮、ラッキーブレス、幸せのコイン
+0.5	龙のサラシ、スイス制高级腕时计、イタリア制男性用ネックレス、DDネックレス、モテモテ腕轮、カリスマリング
+1	龙刺绣のシャツ

赠送礼物

在每个酒店小姐的第二次指名以后都可以在开始时送礼物给她们以求博得欢心，同时也会提升一定的好感度，但通过送礼物的方式来提升好感度最多一次只能提升半颗心，也就是说几百日元和几万日元的东西也许起到的效果一样，所以选礼物一定要本着经济实惠的原则，由于可做礼物的物品众多，所以这里就不一一列出了，只为大家推荐几种最经济实惠的礼物，玩家在准备“搞定”这些酒店小姐前可先大批量购买一些。

道具	入手方法/价格	作用
AXE フレグランス	ドン・キホーテ（598日元）	全员提升好感度0.25
ハートブレスレット	ストーンマーケット（1260日元）	全员提升好感度0.25
ダイヤモンドブレス	ストーンマーケット（5250日元）	除去西山りほ之外全员提升好感度0.5

*对于西山りほ，玩家可反复赠送“国产ダイバーズウォッチ（14800日元）”，在神室町“ル・マルシェ”有售。

下班后约会或结伴同行

每个酒店小姐对桐生的好感度达到8颗心和14颗心时都会下班后约会以及结伴同行事件（具体的约会内容选择请参看“分支任务攻略”对应部分），具体形式是桐生会接到电话，然后去指定地点找到指定的人之后就可以开始了。但既然是约会，就不能让女士们等很长时间，所以自从接到电话之后就要全速赶往指定地点，如此一来就要求玩家对等待地点所在位置了如指掌。这里为大家列出各家酒店的小姐指定的约会等待地点，请在接到约会的电话后尽量避开战斗全速到达。



酒店小姐约会等待地点一览	
Club ageha	ジェラテリア 神室
Club Koakuma	スマイルバーガー 神室
完美无瑕	スマイルバーガー 琉球

到达时间的影响	
接到电话5分钟以内到达	好感度上升0.5
接到电话5～15分钟内到达	好感度无变化
接到电话15分钟以上到达	好感度下降0.5

饮料和食物

在酒店内通过点饮料和食物是提升女士们对桐生好感度的一个基本方法，不过在此之前玩家要充分了解每个人喜欢哪种饮料和食物，并不是越贵的就越好。

饮料和食物最佳推荐

酒店小姐	最佳饮料推荐	最佳食物推荐
土屋美佳	残波白（免费/好感度+0.5）	チキンバスケット（3000日元/好感度+0.5）
金城奈绪	残波白（免费/好感度+0.5）	チキンバスケット（3000日元/好感度+1）
运天沙耶	残波白（免费/好感度+0.5）	チョコレート（1000日元/好感度+0.5）
樱井莉菜	オレンジジュース（1000日元/好感度+1）	チキンバスケット（3000日元/好感度+0.5）
西山りほ	オレンジジュース（1000日元/好感度+0.5）	チョコレート（1000日元/好感度+1）
ねむ	锻高谭（3000日元/好感度+0.5）	野菜スティック（2000日元/好感度+0.5）
桃华绘里	锻高谭（3000日元/好感度+0.5）	チキンバスケット（3000日元/好感度+0.5）
武藤静香	山崎12年（20000日元/好感度+0.5）	チョコレート（1000日元/好感度+0.5）
鲇川りな	锻高谭（3000日元/好感度+0.5）	チキンバスケット（3000日元/好感度+1）
荒木さやか	シャンパン・ロゼ（100000日元/好感度+0.5）	チキンバスケット（3000日元/好感度+0.5）

热视线

热视线是在《如龙3》的酒店游戏里新加入的系统，在整个酒店小姐攻略过程中当女士们对桐生的好感度累计到8颗心和14颗心时会先后发生两次“热视线”对话，此时玩家需要控制视野聚焦点在女士们的某个部位上。因为是很有风险的行为，所以一定要看对地方才能提升好感度。下面就针对每位酒店小姐推荐两次“热视线”发生时最佳的聚焦点：



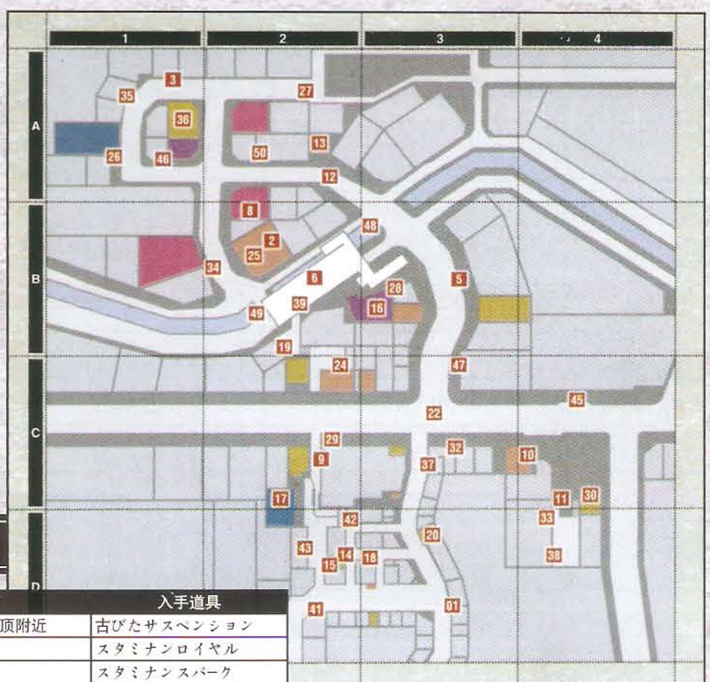
酒店小姐	第一次热视线	第二次热视线
土屋美佳	目、足、发（好感度+0.5）	发、胸（好感度+1）
金城奈绪	目、口、手（好感度+0.5）	手（好感度+1）
运天沙耶	目、口、足、发（好感度+0.5）	胸（好感度+1）
樱井莉菜	胸（好感度+1）	发（好感度+1）
西山りほ	发（好感度+1）	手（好感度+1）
ねむ	手（好感度+1）	足（好感度+1）
桃华绘里	目、胸（好感度+1）	胸（好感度+1）
武藤静香	手（好感度+1）	手（好感度+1）
鲇川りな	胸（好感度+1）	目（好感度+1）
荒木さやか	目（好感度+1）	哪里都不看（好感度+1）



硬件集结
特企集结
劲作集结
攻略集结



琉球街、神室町
全储物柜钥匙取得指南

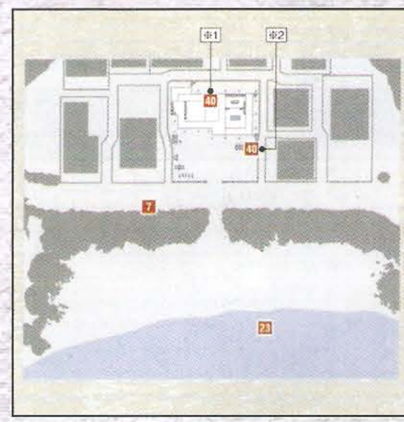


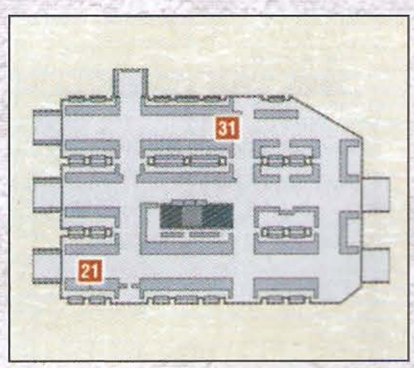
寻找储物柜钥匙是系列的传统项目了，本次《如龙3》因为要贯穿东京神室町以及冲绳琉球街两大地区，所以储物柜钥匙的数量激增为100个。本次的储物柜钥匙寻找之旅与系列之前作品的不同在于——有些钥匙隐蔽得更深，甚至无法直接触及，在这种情况下，玩家要按下R3，用主视角观察亮点，这样就可以取得该钥匙了。

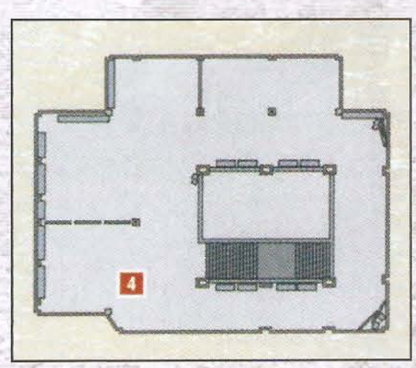
琉球街

标记	编号・地名	章节	区域	详细位置	入手道具
□	1 かりゆしアーケード	4	D3	かりゆしアーケード南部拐角处吉田制菓店的屋顶附近	古びたサスペンション
□	2 アクアスカイ	4	B2	店内台球桌附近的地上	スタミナンロイヤル
□	3 武器屋 琉球	4	A1	店内的地板上	スタミナンスパーク
□	4 公设市场2层	4	–	照明灯上	高级炭
□	5 北琉通り	4	B3	琉球信用金库前的树上	バーストのお守り
□	6 窪地川侧道	4	B2	电车站高架桥下的柱子上	古杂志
□	7 アサガオ前路地	4	–	栅栏上	バット
□	8 りゅうきゅうナイト	4	B2	店内地板上	坏れた时计
□	9 公设市场北	4	C2	从琉道一家通往琉球通り的路上	黒い宝石
□	10 スマイルバーガー琉球	4	C4	店内的椅子上	タフネスエンペラー
□	11 琉球通り东	4	C4	通往储物柜的楼梯旁	スーパー树脂
□	12 北琉通り	4	A2	计程车附近的道路上	ロイヤルジョーカー
□	13 マージャンキャンプ	4	A2	店内地板上	ゴム风船
□	14 琉球赌场	4	D2	赌场地板上	いにしえの玉钢
□	15 ワークス上山 琉球街	4	D2	店内的储物架上	かたより社のタバコ
□	16 琉将	4	B3	店内的地板上	血染めのサラシ
□	17 琉道一家	10	C2	室内的地板上	带磁した金属片
□	18 公设市场北	4	D3	琉球赌场入口前的长椅上	改造ライター
□	19 琉球通り里	4	B2	空地上	タウリナー+
□	20 くすりの真荣田	4	D3	店内的地板上	真鍮のカタマリ
□	21 公设市场1层	4	–	鱼屋的招牌之间	虎革のベルト
□	22 琉球通り	4	C3	十字路口中间	超高反发树脂
□	23 アサガオ前海滩	4	–	海水里	碧色の宝玉
□	24 琉球通り里	4	B2	琉球通り里垃圾箱附近	新素材No.XX
□	25 アクアスカイ	4	B2	店内入口附近的地板上	リストバンド
□	26 初町西	4	A1	玉城组事务所旁边	BJのお守り
□	27 初町北	4	A2	东北角小路尽头	谜の树脂
□	28 北琉通り	4	B3	たばこ百货店旁边的建筑物缝隙里	ガントレット
□	29 琉球通り东	4	C2	计程车附近的人行道上	小型モーター
□	30 Mストア 琉球通り店	4	C4	店内的地板上	スーパー树脂
□	31 公设市场1层	4	–	公设市场1层“山牛食肉店”的地板上	坏れたラジオ
□	32 琉球通り	4	C3	十字路口附近的电线杆上	超合金スプリング
□	33 琉球通り东	4	D4	完成第21号分支任务“失くしたカギ”获得	パワースタンガン
□	34 初町南	4	B2	初町南の入口的某个招牌上	ションベン山脉の石
□	35 初町北	4	A1	玉城组事务所旁边的“ 茶桃子”门前的室外机上	ヒフミガム
□	36 Mストア 初町店	4	A1	店内的柜台上	带电した金属片
□	37 かりゆしアーケード	4	C3	入口附近的店前地板上	谜の液体
□	38 琉球通り东	4	D4	第21号分支任务“失くしたカギ”完成后在储物柜上面找到	超高反发树脂
□	39 窪地川侧道	4	B2	道路路面上	サラシ
□	40 アサガオ	4	–	走廊的纸箱上	スタミナンスパーク
□	41 公设市场北	4	D2	道路尽头	快适ソール
□	42 公设市场北	4	D2	小路内建筑物2层	血染めの布
□	43 公设市场北	4	D2	ワークス上山的楼房2层某室外机上	WAT仕样アーマー
□	44 琉球通り东	4	–	完成第26号分支任务“琉球街の七不思议 その1”的过程中获得	谜の携带电话
□	45 琉球通り东	4	C4	公车站遮雨棚上	Dアクションリボルバー
□	46 初町西	4	A1	卡拉OK馆旁边的屋子的屋顶上	スタミナンスパーク
□	47 北琉通り	4	C3	十字路口附近“YANBARU COFFEE”的绿色六角形招牌上	影法师
□	48 北琉通り	4	B3	电车站前桥上的绿色水管上	ニライカナイの死神
□	49 窪地川侧道	4	B2	アクアスカイ前桥上的河边墙上	シーサーの腹卷き
□	50 初町东	4	A2	りゅうきゅうナイト附近的小楼梯上	EXPULSION S-12

*第40号钥匙在孤儿院被破坏后也可在孤儿院的院子里找到。





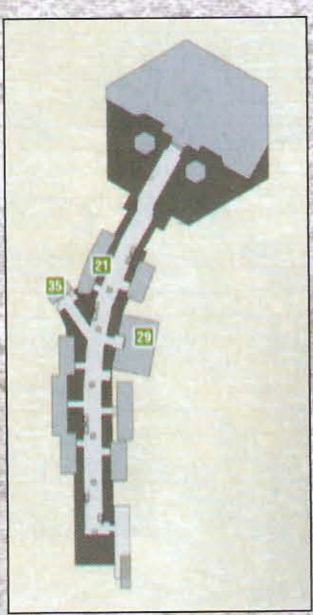


HARDWARE
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

神室町

标记	编号・地名	章节	区域	详细位置	入手道具
□	1 中道通り	5	D2	クラブセガ中道通り店前的路上	ガントレット
□	2 泰平通り	5	C2	储物柜附近的店招牌上	スーパー树脂
□	3 公园前通り里	5	B4	韩来烧肉馆前的路上	いにしえの玉钢
□	4 天下一通り里路地	4	C2	第三公园方向的里路地墙壁上的空调室外机上	ピンゾロの札
□	5 ミレニアムタワー前庭	5	C2	ミレニアムタワー入口附近的树上	ションベン山脉の石
□	6 ニューセレナ里	4	D1	ニューセレナ旁的小路里的墙壁上	スタミナンスパーク
□	7 クラブセガ 剧场前店	5	B2	クラブセガ 剧场前店内的地板上	ロイヤルジョーカー
□	8 MEB	5	B2	MEB店内的地板上	造花の花束
□	9 七福パーク	5	B4	旁边大楼的墙壁上	金メッキのバリコン
□	10 ピンク通り里	5	D3	路面上	ピンゾロの札
□	11 エイジア	5	C3	店内的自动贩卖机前的地板上	钢のかたびら
□	12 チャンピオン街	5	C4	チャンピオン街西南角的路面上	古びたサスペンション
□	13 Mストア神室町	5	B2	店内的便当货架附近	パワースタンガン
□	14 赛之河原	8	A4	出入口附近的地上	タフネスエンペラー
□	15 天下一通り	4	D2	ニューセレナ前的道路上	鬼子母神の御守り
□	16 第三公园	4	D2	第三公园的长椅下	真鍮のカタマリ
□	17 千两通り	5	D4	照亮招牌的灯上	丁五郎の数珠
□	18 すっぽん通り	4	C1	神室拉面店前的地上	スタミナンスパーク
□	19 剧场前通り	5	C2	剧场前通り的VOLCANO招牌下的自动贩卖机前的地板上	スーパー树脂
□	20 赌场（龙宫城）	5	B3	完成第54号分支任务“龙宫城、再び”之后在花牌（こいこい）的屋子前的地上	七色の合金
□	21 赛之河原地下	7	—	某间屋子的屋檐上	高级炭
□	22 えびす屋 神室町	5	D3	店内的地板上	特殊合金の针金
□	23 バンタム	5	C3	店内的大音箱上	BJの御守り
□	24 赛之河原	8	A3	北面的某辆卡车上	意外な武器ハンドブック
□	25 ニューセレナ	6	D1	店内的照明灯上	快适ソール
□	26 六兰庄	5	D3	店内的地板上	超合金スプリング
□	27 中道通り里	5	D3	クラブセガ中道通り里店后门的垃圾箱里	かたより社のタバコ
□	28 ピンク通り北	5	C3	从ミレニアムタワー前往ピンク通り北方向的路上	新素材No.XX
□	29 赛之河原地下 福间殿	9	—	玩ポーカー游戏的地方的椅子上	快适ソール
□	30 吉田バッティングセンター	5	A2	店内深处的通风口	アーミーナイフ
□	31 ビーム	5	B3	店内深处的盆栽的盆里	仕込み棒
□	32 公园前通り里	5	B4	ワークス上山前的建筑物通风管道上	谜の辉石
□	33 公园前通り	5	B4	人行道的地面上	タウリナーマキシマム
□	34 スターダスト	5	D2	店内2层的展示柜上	快适ソール
□	35 赛之河原地下 斗技场	9	—	墙壁上	スタミナンロイヤル
□	36 九州一番星	5	C4	店内深处洗手间的门前地面上	快适ソール
□	37 喫茶アルプス	5	D2	店内入口附近的地上	タフネスインフィニティ
□	38 剧场前广场	5	B1	剧场前广场的路上	赤い宝石
□	39 泰平通り东	5	C4	チャンピオン街东南空地的铁架子上	カリスマの写真
□	40 マッハボウル	5	B1	店内墙上的保龄球瓶子的模型上	ゆがんだ真珠
□	41 ポッポ 昭和通り店	5	D3	店内货架间的地上	BROKEN M1985
□	42 中道通り里	5	C3	建筑物墙壁上	谜の辉石
□	43 ことぶき药局	5	C3	店内的货架上	高级炭
□	44 泰平通り东	5	C4	チャンピオン街入口附近的停车场地面上	カリスマリング
□	45 儿童公园	5	B1	儿童公园的树上	刚力の军手
□	46 七福通り	5	B3	ミレニアムタワー北面的某可松树上	血のブローチ
□	47 チャンピオン街	5	B4	チャンピオン街东北某家店的屋檐上	莲家荣华谭
□	48 赛之河原	8	A3	入口处的房子背面屋顶	スタミナンスパーク
□	49 剧场北	5	B2	面对着クラブセガ剧场前店某家点的房檐下	锦流し
□	50 ホテル街	5	A2	Volescia附近的路灯电线杆上	白莲の栉







硬件集结 特征集结 劲作集结 攻略集结



究极斗技全S达成指南

乱战斗技 一

角色服装 最强之龙 | S级要求 1：20之内 | 任务概要 限制时间内击倒所有敌人

攻略方法：本任务为我们配备了几个实用度很高的武器，而且又是使用"最强之龙"，在强大武器的辅佐下对付电梯中的几名CIA不成问题，开始后换上拳套对敌人猛殴即可。敌人扎堆后可用拳套圈键迅速灭敌兼攒气，斗气槽蓄满之后换上青龙刀发动奥义，可以同时对多个敌人造成伤害，只要手脚够快达成S级不是问题。

乱战斗技 二

角色服装 最强之龙 | S级要求 2：30之内 | 任务概要 限制时间内击倒100名敌人

攻略方法：百人斩看似吓人其实不然，敌人的血量非常少，开始后可用三方两三角的普通攻击灭敌，拿着电击棒的敌人出现后就是我们大开杀戒的时候了，此时要迅速将其击倒并捡起电击棒，由于本关的敌人HP较低，所以使用电击棒可以迅速将大批的敌人击倒，此后的杀敌速度翻倍增长。等待斗气槽满之后即可切换为短刀发动奥义。任务的要求不算严格，剩余时间两分半以上完成即可达成S。

乱战斗技 三

角色服装 常夏之龙 | S级要求 1：30之内 | 任务概要 限制时间内击倒所有敌人

攻略方法：非常简单的挑战，利用黄金枪无限子弹和超远射程的优势，站在场景中央将两侧的敌人击倒即可，想不拿S都难。

乱战斗技 四

角色服装 常夏之龙 | S级要求 3：00之内 | 任务概要 限制时间内击倒所有敌人

攻略方法：本场战斗只能使用改造后的打火机，想要节约时间就要在战斗开始后要迅速利用普通攻击积攒斗气槽，同时击中的人越多斗气槽涨得越快，斗气槽满之后要使用三角键喷火将敌人击倒，然后上前使用追讨奥义便能够给予敌人重创。对穿灰色衣服的敌人攻击时无法造成他的硬直，威胁较大应优先击倒。战斗中需要注意不要被敌人击倒，否则会损失比较多的时间，剩余时间三分钟以上即可达成S。

乱战斗技 五

角色服装 堂岛之龙 | S级要求 4：00之内 | 任务概要 突破玉城组的防线，将玉城铁生击倒，禁止使用回复剂

攻略方法：由于要在限定时间内完成任务才能达成S，所以不需要在杂兵身上浪费时间，开始后需无视一切杂鱼前进即可，在BOSS战前的房间有场强制战斗，无法避免，斗气满后使用奥义迅速将他们清理干净即可。与玉城的战斗没什么难点，他每轮攻击结束后的硬直时间都比较长，与其硬拼也可以轻松获胜，最后以床地狱结束战斗，四分钟以内完成即可达成S。

乱战斗技 六

角色服装 堂岛之龙 | S级要求 1：30之内 | 任务概要 保持HIT状态击倒所有敌人

攻略方法：本场战斗要一直保持斗气状态，一旦HIT状态没有挑战就会失败，所以在战斗中最好不要轻易使用奥义。□□□△△的普通攻击最值得信赖，使用此套连击可以安全并快捷地将敌人击倒。一分半之内将三人击倒即可达成S。

乱战斗技 七

角色服装 银幕之龙 | S级要求 0：40之内 | 任务概要 将敌人全部击倒，桐生体力缓缓减少

攻略方法：由于本场战斗HP会不断减少，所以要尽快将敌人消灭。战斗开始后要立刻捡起场景中的长凳，利用长凳攻击可以迅速攒满斗气槽，然后捡起场景中的小凳子或垃圾桶靠近敌人发动奥义，该奥义去血量非常可观。战斗中应该优先将两名"正常人"击倒，最后集中力量对付男扮女装的家伙，给他一个奥义之后再补上一套连击应该就可以结束战斗。战斗中千万不能被敌人击中，否则血量会不够用。

乱战斗技 八

角色服装 银幕之龙 | S级要求 3：00之内 | 任务概要 击倒所有敌人，敌人体力缓缓回复

攻略方法：虽然敌人的HP会慢慢回复，但是集中攻击一人的话问题不大。斗气槽满之后可以发动奥义追击更快地将敌人干掉。攻击中按住R1键可锁定敌人，这样能够避免攻击的途中自动转换目标。敌人的攻击欲望不高，三分钟以内将敌人全部击倒即可。

乱战斗技 九

角色服装 覆面之龙 | S级要求 1：00之内 | 任务概要 击倒所有敌人

攻略方法：虽然摔跤手桐生的能力不强，但是我们有威力强大的武器辅佐，所以想要达成S还是比较轻松的，但前提是要尽量避免被敌人击中，因为一旦被击倒一来回损失大量的时间，二来桐生的体力本来也不高，很有可能被夹击致死。使用龙纹之刀几下就可以解决敌人，应优先击倒拿枪和刀的敌人，剩余时间在一分钟以上即可达成S。

乱战斗技 十

角色服装 覆面之龙 | S级要求 完成即S | 任务概要 击倒所有敌人

攻略方法：此役桐生只有一丝HP基本碰一下就死，所以要求无伤完成任务。战斗开始后要与敌人保持一定距离，看准机会优先将拿枪的敌人击倒，捡起枪之后就没有什么难度了，大开杀戒即可。建议击倒敌人的顺序为手枪→短刀→刀→长枪，完成任务即可达成S。

对决斗技 一

角色服装 常夏之龙 | S级要求 被伤害血量600以下 | 任务概要 击倒岛袋力也

攻略方法：对决挑战达成S的条件只有受伤程度这一条，没有时间限制后我们可以采用慢慢与敌人周旋的战术。由于常夏之龙的桐生招式不多，可以与其保持一段距离发动挑衅，待攒满斗气槽后捡起木椅发动奥义，可以给力也造成不小的伤害，如此反复即可无伤将其击倒。

对决斗技 二

角色服装 堂岛之龙 | S级要求 被伤害血量700以下 | 任务概要 击倒刘家龙

攻略方法：刘家龙算是几个BOSS中比较难对付的，而且没有明显的弱点。战斗时要与其小心周旋，攻击时要注意他的反击，□△△的攻击时间短破绽小对其比较奏效，可以频繁使用此招将其击倒并追击。刘家龙拿出武器后要格外小心，战斗结束后HP剩余量在60%以上即可达成S级评价。

对决斗技 三

角色服装 常夏之龙 **S级要求** 被伤害血量700以下 **任务概要** 击倒风间让二

攻略方法： 风间让二的战斗难度不大，在其切换构之前放心进攻即可。但是当看到他切换构之后就不要采取攻击的动作了，否则会被他投技，此时可上前对其使用投技。斗气槽满之后捡起场景中的凳子对其发动奥义，风间身上冒出红色斗气之后硬直较小，此时要格外注意不要被其反击。

对决斗技 四

角色服装 堂岛之龙 **S级要求** 被伤害血量700以下 **任务概要** 击倒理查德森，禁止使用回复剂

攻略方法： 理查德森的战斗基本没有难度，因为在其开枪前会有很长的准备动作，此时抓住时机兜到其身后一顿猛攻即可。斗气槽满之后还可以发动对枪的专用奥义，攻击时注意他攻击前的准备动作并适时回避，几个回合即可将其解决。

对决斗技 五

角色服装 覆面之龙 **S级要求** 完成即S **任务概要** 击倒峰孝义

攻略方法： 最终BOSS虽然攻击力较高，而且我方用的还是摔跤手桐生，所以还是有一定难度的。对付峰可以使用配备的短刀来进攻，但是在其发出红色斗气后最好不要与其正面交锋，此时应该围着场地转圈等其斗气消失再进攻。最后发动追讨技即可结束战斗。

试练斗技 一

角色服装 最强之龙 **S级要求** 0：55之内 **任务概要** 以最快的速度到达终点

攻略方法： 挑战中并没有为玩家规定路线，到达终点的路线有很多条，最后只要到达终点即可。所以在跑的过程中要注意选择直线的线路并沿着道路的边侧行进，55秒到达终点即可完成挑战。

试练斗技 二

角色服装 最强之龙 **S级要求** 攻击次数15次以下 **任务概要** 尽量出手次数较少的情况下击倒全部敌人

攻略方法： 此战需要使用最少的攻击次数解决敌人，这里提供一个比较简单的方法：战斗开始后可以与敌人保持一定距离，然后使用挑衅积攒斗气，待斗气满后靠近敌人将其抓住，然后将其拖到场景中的桌子前使用奥义即可一击击倒敌人，如此反复三次攻击就能完成任务。

试练斗技 三

角色服装 银幕之龙 **S级要求** 完成即S **任务概要** 限定时间内按照导演的要求出招

攻略方法： 本项挑战要求玩家在限定的时间内使用规定的招式，所以战斗开始后首先要做的就是积攒气槽，本场战斗敌人是不会被击倒的，所以可以放心攻击。第一项奥义火绳封需要对拿枪的敌人使用；第二项需装备短刀对复数敌人发动奥义，QTE出现较快顺序为□△×；王龙之极需使用R1键+○将出手的敌人击昏才能发动；紫烟之极需要按方向键↓，在桐生抽烟时敌人出手才能发动；短刀的第二项奥义需敌人靠近墙壁时才能发动，可以将敌人逼到墙边再使用；最后一项奥义需斗气为红色时并抓住敌人才能发动。

试练斗技 四

角色服装 覆面之龙 **S级要求** 1：00之内 **任务概要** 限定时间内按照孩子的要求出招

攻略方法： 该挑战和上一项挑战类似，需要按照要求完成特定的动作。需要注意的是只有玩家出手敌人才会还击，注意时间剩余量问题不大。

试练斗技 五

角色服装 覆面之龙 **S级要求** 1：30之内 **任务概要** 限定时间内一招将敌人全部击倒

攻略方法： 该挑战要求玩家一击将所有敌人击倒，注意的是即使空发攻击也算玩家出手，所以要确保成功之后才能采取攻击。挑战开始后需要将分散在四周的敌人挤到中央三名敌人的位置，挤的过程中注意不要被中央的敌人击中，按住R1键可以有效地加快挤敌人的速度，将敌人聚到一起后装备棍子按○键即可完成挑战。

试练斗技 六

角色服装 堂岛之龙 **S级要求** 2：49之内 **任务概要** 限定时间将场地中的武器破坏，敌人不能被击倒

攻略方法： 玩家需要在击倒敌人前将场景中的武器全部破坏，挑战的难度不大，但是在攻击中需注意不要逮着一名敌人猛攻即可，虽然敌人的HP较多，但是也扛不住所有的进攻。

试练斗技 七

角色服装 银幕之龙 **S级要求** 2：00之内 **任务概要** 限定时间内将敌人全部击倒，武器不能破坏

攻略方法： 完成挑战时武器不能被破坏，大金槌的攻击力很高可以依赖，只需注意锤子的使用残余量即可，尽量不要使用消耗使用次数较多的奥义，锤子的残量不足后可以切换为电击棒继续攻击。

试练斗技 八

角色服装 最强之龙 **S级要求** 3：54之内 **任务概要** 限定时间内只将红色敌人全部击倒，黑色敌人被击倒挑战失败

攻略方法： 战斗中只能攻击穿着红色衣服的敌人，黑衣敌人的体力较少基本碰两下就死，所以攻击时需小心不要击中黑衣敌人。最好先挨个削减敌人的体力但并不将其击倒，因为击倒一名红衣敌人就会补充一名黑衣敌人，所以越往后战斗的难度就越大。尽量先把胖子击倒为妙。

试练斗技 九

角色服装 最强之龙 **S级要求** 1：00之内 **任务概要** 追捕究极马克

攻略方法： 相当考验人品的一项挑战，想要在最短时间内抓住马克，就得靠边奔跑并利用转弯的机会攻击马克，当然你还得祈祷不要被突然刷出的路人碰到。最好在前几个弯道时就解决战斗，时间越长被路人撞到的几率就越高。

试练斗技 十

角色服装 最强之龙 **S级要求** 完成即S **任务概要** 5秒钟内必须挑衅1次，并将敌人全部击倒

攻略方法： 战斗时的五秒倒计时之内需要完成一次挑衅，所以本场战斗奥义是绝对禁止使用的（因为发动奥义时倒计时依然会继续），其实注意及时挑衅本项挑战的难度并不高，击倒几个杂兵对我们来说易如反掌。



协力斗技 一

角色服装 常夏之龙 | S级要求 2：00之内 | 任务概要 在同伴的帮助下击倒力也与千夫

攻略方法：战斗开始后要利用场边的广告牌迅速积攒斗气，然后捡起木椅发动奥义先将碍事的千夫解决，接下来再与风间合力对付力也，两分钟之内完成战斗即可达成S。

协力斗技 二

角色服装 覆面之龙 | S级要求 1：30之内 | 任务概要 在同伴的帮助下击倒力玉城2008/2009

攻略方法：毫无难度的一场战斗，战斗开始后可以优先对付拿枪的玉城2009，将其击倒后玉城2008基本就构不成什么威胁了，一分半钟之内完成战斗即可达成S。

协力斗技 三

角色服装 覆面之龙 | S级要求 2：30之内 | 任务概要 在同伴的帮助下击倒钩家龙、枪家龙和拳家龙

攻略方法：三个刘家龙非常难缠，一旦被其围攻就会丧失大量的HP，所以战斗中要利用力也打掩护，看准时机绕到落单的刘家龙身后发动连续攻击。其实战斗中力也的攻击力非常高，如果能够利用力也战斗的难度将直线下降，不过这就看他的发挥了，尽量不要让其陷进围攻他就有很大的几率击中对方。两分半钟之内完成战斗即可达成S。

协力斗技 四

角色服装 覆面之龙 | S级要求 1：30之内 | 任务概要 在同伴的帮助下击倒理查德森和峰孝义

攻略方法：战斗中理查德森会在远处放冷枪，所以要优先将其击倒才能安心对付峰。虽然峰的攻击比较迅猛，但是在真岛的帮助下将其挤到角落围攻的话，他就没有什么还手之力了，峰发出红色斗气时同样要注意避免与其硬拼，就让真岛撑一阵子吧。一分半钟之内完成战斗即可达成S。

协力斗技 五

角色服装 最强之龙 | S级要求 完成即S | 任务概要 击倒全部敌人，但秋元不能被击倒

攻略方法：此项挑战的最大难点在于秋元承受不了敌人几下的攻击，所以战斗开始后要尽量使用投技将敌人扔在距离秋元较远的位置，然后在秋元的远处开辟战场。秋元自身的实力不高反而爱招惹别人，战斗中尤其要注意他与敌人的位置，解决掉两个左右的敌人之后战斗就会轻松许多。

究极斗技 一

角色服装 最强之龙 | S级要求 7：00之内 | 任务概要 击倒全部敌人

攻略方法：使用拥有全部的技能最强之龙战斗还是比较轻松的，对付力也时可以使用R1+△的弹返技（这个系列的挑战中弹返技非常实用，熟练掌握发动弹返的时机能够大大降低挑战的难度），20秒左右即可结束战斗。在对付玉城时可以装备上拳套对其猛攻，玉城在拳套下基本没有还手之力，轻松搞定。拿枪的玉城更好对付，无需使用武器，在其攻击时使用回避绕到其身后的战法即可轻松获胜。风间让二的战斗时最好不要使用武器，因为他的招式可以破坏我们手中的武器，耐心与其周旋的话难度也并不大。

究极斗技 二

角色服装 最强之龙 | S级要求 10：00之内 | 任务概要 击倒全部敌人

攻略方法：神田的战斗是这项挑战的关键，不能在他这里浪费太多的时间，战斗开始后可以将其逼到角落使用弹返并利用墙壁反弹的机会施与连击，接下来他会捡起场地中的武器攻击玩家，看准其攻击的时机使用自爆之极即可化解，神田取下墙壁的石盘后使用自爆之极便可一击破坏石盘（如果斗气不足可以按R2键集气），如此一分钟之内便可将神田击败。真岛的战斗可以使用应龙警棍轻松获胜（该棍子普通攻击不会减少使用次数，可以称得上挑战中的无赖武器）。理查德森的战斗使用绕到身后攻击的老办法即可，不过需要注意不要在此消耗过多的HP。最后与峰的战斗依然可以使用警棍，峰冒出红色斗气之后一定要避免与其交战，绕着场地跑等待红色斗气消失后再发动进攻。

究极斗技 三

角色服装 最强之龙 | S级要求 被伤害HP量在1000以下 | 任务概要 击倒全部敌人

攻略方法：独立对付三个刘家龙是本项挑战的难点，不能在这里浪费太多的体力，由于此项挑战无法发动奥义，所以最好绕着场地跑等待爪和拳跑上来攻击，然后绕到落单的枪身后发动攻击。如果能将敌人逼到墙角可以造成比较大的伤害，如此反复数次消耗即可将刘家龙击败，战斗中切忌与三个刘家龙硬拼。风间让二的战斗比较简单，老办法对付他即可，需要注意的是当身体变形后我方的攻击是无效的。影之桐生的攻击力高破绽小比较棘手，可以与其保持一定距离使用弹返对其造成伤害，注意距离不能过近也不能过远，过近不好掌握发动弹返的时机，过远则有可能被对方的弹返技击中，如此几个回合便可结束战斗。

究极斗技 四

角色服装 最强之龙 | S级要求 8：00之内 | 任务概要 击倒全部敌人

攻略方法：最简单的一场究极斗技挑战，使用配备的武器可以轻松获得战斗的胜利，最难对付的古牧可以使用白龙枪，连续按□的攻击下他是没有任何还手之力的。

究极斗技 五

角色服装 最强之龙 | S级要求 完成即S | 任务概要 击倒全部敌人

攻略方法：最后一项挑战要连续对付所有的BOSS，但是有了之前的战斗经验和无赖武器警棍的帮助难度不大，所以我们就不再一一介绍每个BOSS的打法了，需要注意的最后对付古牧的战斗中可以采取绕圈挑衅积攒斗气并使用武器发动奥义的战术，此法可确保安全将其击败。



神室町旅游指南图



S …… 记录点　T …… 出租车停靠站　C …… 储物柜

饮食店

① …… 喫茶アルプス
② …… 松屋 天下一通り店
③ …… ジェラテリア 神室
④ …… シェラック
⑤ …… 亜天使
⑥ …… スマイルバーガー神室
⑦ …… バンタム
⑧ …… プロント
⑨ …… 九州一番星
⑩ …… 寿司吟
⑪ …… 松屋 泰平通り店
⑫ …… 韓来

商店

① …… Mストア 神室町店
② …… ポッポ 天下一通り店
③ …… ビーム
④ …… えびすや 神室町
⑤ …… ポッポ 昭和通り店
⑥ …… ポッポ 中道通り裏店
⑦ …… ドン・キホーテ
⑧ …… ル・マルシェ
⑨ …… ことぶき薬局
⑩ …… ワークス上山 神室町
⑪ …… 武器屋

夜店

① …… club ageha
② …… Club Koakuma
③ …… ラブインハート
④ …… エイジア
⑤ …… MEB

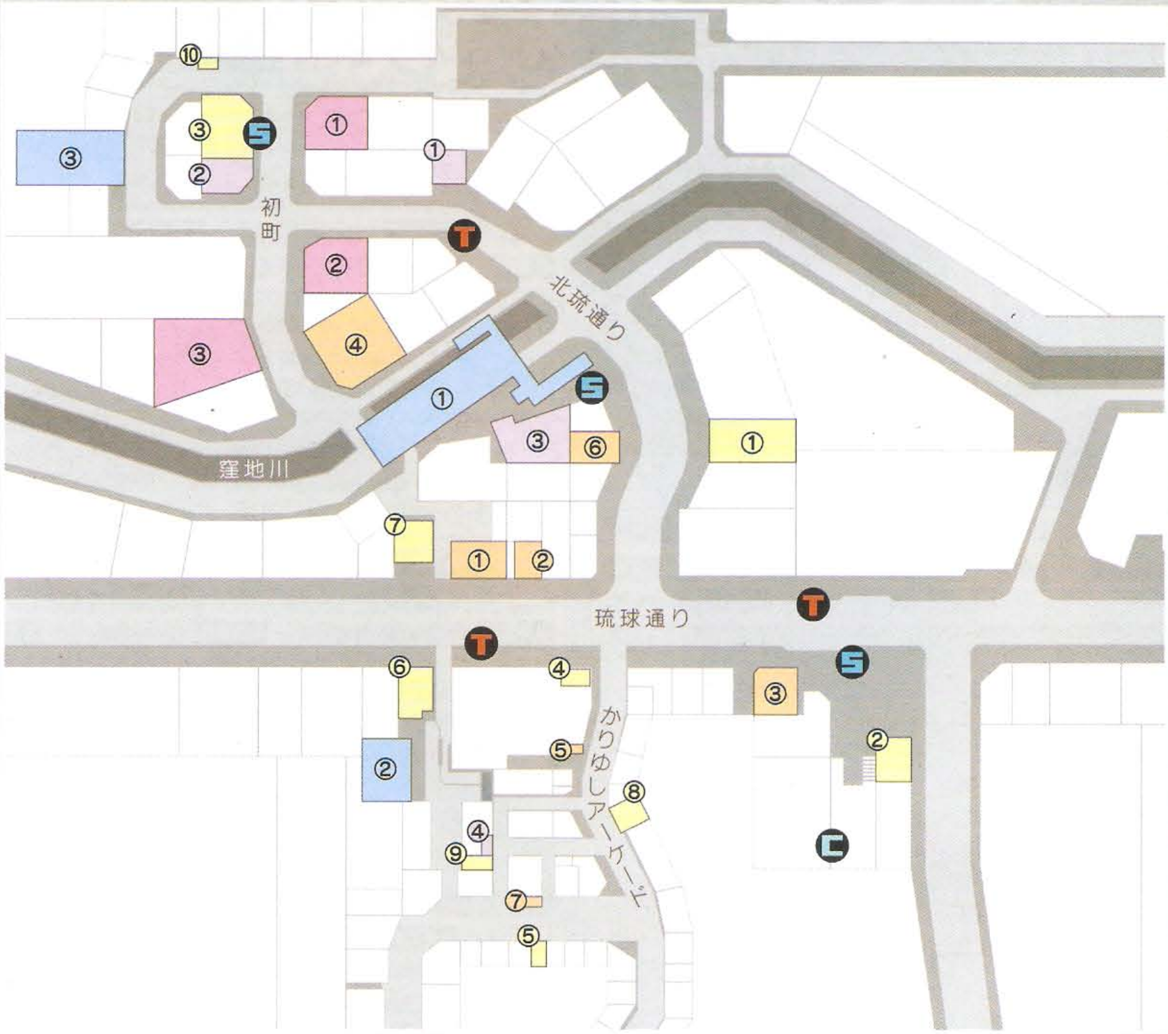
娱乐场所

① …… クラブセガ 中道通り店
② …… 六蘭荘
③ …… カラオケ館 神室町店
④ …… クラブセガ 劇場前店
⑤ …… 吉田バッティングセンター
⑥ …… マッハボウル
⑦ …… 龙宫城
⑧ …… 南田博士（インナーファイター7）

要地——重要设施

① …… 第三公園
② …… ミレニアムタワー
③ …… スターダスト
④ …… 賽之河原（西公园）
⑤ …… 柄本医院
⑥ …… ニューセレナ
⑦ …… 堅生会本部

琉球街旅游指南图



S …… 记录点　T …… 出租车停靠站　C …… 储物柜

饮食店

- ① …… ブルーシールパーラー
- ② …… サムズマウイ
- ③ …… スマイルバーガー琉球
- ④ …… アクアスカイ
- ⑤ …… クィクリー
- ⑥ …… うまちー
- ⑦ …… わらばあ

商店

- ① …… えびすや 琉球街
- ② …… Mストア 琉球通り店
- ③ …… Mストア 初町店
- ④ …… ストーンマーケット
- ⑤ …… 公設市場 魚縄鮮魚店
- ⑥ …… 泡盛蔵
- ⑦ …… おきなわ屋
- ⑧ …… くすりの真栄田
- ⑨ …… ワークス上山 琉球街
- ⑩ …… 武器屋

夜店

- ① …… フローレス
- ② …… りゅうきゅうナイト
- ③ …… サウスアイランド

娱乐设施

- ① …… マージャンキャンプ
- ② …… カラオケ館 初町店
- ③ …… 琉将
- ④ …… 琉球赌场

要所——重要设施

- ① …… 琉球街前駅
- ② …… 琉道一家
- ③ …… 玉城组事务所

全123分支任务

完美达成攻略



※注：完成的任务玩家可在任务条右侧的小方块中打勾。

编号	001	任务名称	フローレスの土屋美佳	发生时期	3-1以后
获得奖励	经验值5000	发生地点	琉球街 フローレス	发生时段	昼、夕、夜

请参照“酒店小姐攻略篇”先提升土屋美佳的好感度。提升到8颗心时会发生下班后的约会吃饭事件，接到电话后最好5分钟内可以赶到等待地点“スマイルバーガー琉球”，之后提升好感度最快的方法就是带土屋去サムズマウイ吃“新鲜なホタテ贝柱と车海老”。之后当好感度提升到14颗星时会发生同行事件，比较好的选择是去卡拉OK店。之后当好感度累计到20颗心时，土屋美佳会打来电话要求桐生假扮她的恋人去见她的父亲，之后在电车站前见到美佳和她的父亲，美佳提出要和桐生结婚，而她的父亲则要给桐生一个考验。之后打倒美佳父亲叫来的人便可以完成此任务了。

编号	002	任务名称	フローレスの金城奈绪	发生时期	3-1以后
获得奖励	经验值5000	发生地点	琉球街 フローレス	发生时段	昼、夕、夜

请参照“酒店小姐攻略篇”先提升金城奈绪的好感度。提升到8颗心时会发生下班后的约会吃饭事件，接到电话后最好5分钟内可以赶到等待地点“スマイルバーガー琉球”，之后提升好感度最快的方法同样是去サムズマウイ吃“新鲜なホタテ贝柱と车海老”。之后当好感度提升到14颗星时会发生同行事件，比较好的选择是去卡拉OK店。之后当好感度累计到20颗心时，奈绪打电话来求桐生帮忙应付讨债的人，放下电话的桐生急忙赶到かりゆしアーケード，并在小路里见到了奈绪。从对话中得知，借给她钱的人不是什么好人，不仅钱来得不干净，还私自修改利息导致利息很高，奈绪的妈妈哭着喊着不活了。桐生决定跟随奈绪去见放债的人，没想到见面之后放债的人变本加厉明显是坑人，对待这种人只有用拳头最合适，战斗胜利后任务结束。

编号	003	任务名称	フローレスの运天沙耶	发生时期	3-1以后
获得奖励	经验值5000	发生地点	琉球街 フローレス	发生时段	昼、夕、夜

请参照“酒店小姐攻略篇”先提升运天沙耶的好感度。提升到8颗心时会发生下班后的约会吃饭事件，接到电话后最好5分钟内可以赶到等待地点“スマイルバーガー琉球”，之后提升好感度最快的方法同样是去サムズマウイ吃“新鲜なホタテ贝柱と车海老”。之后当好感度提升到14颗星时会发生同行事件，最好的选择依旧是去卡拉OK店。之后当好感度感度累计到20颗心时，沙耶会打电话来告诉桐生说她的弟弟被坏人带走了，于是放下电话后桐生急忙赶到初町的卡拉OK馆，从沙耶口中得知坏人带着她的弟弟去了琉球通り方面，于是两人急忙赶去，在桐生铁拳的帮忙下，沙耶的弟弟终于得救。

编号	004	任务名称	冲绳そば屋出前レース	发生时期	3-1以后
获得奖励	金钱1万、经验值3000	发生地点	琉球街 わらばあ	发生时段	昼、夕、夜

首先到琉球街公设市场正门对面的“わらばあ”吃两次东西（如果HP是满的就到周围找人打架被打两下再来），之后到附近的公设市场或者药店进出一次切换一下地图。再次来到“わらばあ”就会看到老板责怪店员的场面，上前对话并选择“出前の手伝いをする”接下帮老板送外卖的任务。之后依次将食物送到かりゆしアーケード的药局、初町东的麻雀馆以及初町的问讯服务站“りゅうきゅうナイト”，如果可以在5分钟之内完成这三处的外卖派送的话就可以获得全部报酬，如果超过5分钟，报酬中的1万金钱会减少到2000。

编号	005	任务名称	诱拐？	发生时期	3-1以后
获得奖励	金钱1万、经验值2000	发生地点	琉球街 北琉通り	发生时段	昼、夕、夜

在琉球街北琉通り的动物医院前看到一个女人在和医院的医生起着争执，从他们的对话中桐生得知那个女人的孩子好像被不明人士给带走了，充满侠义之气的桐生自然不能坐视不理。于是桐生答应帮女人找回孩子（选择“タクヤを助けにいく”）。于是两人来到女人被通知的地点（选择“一气に踏み込む”），桐生将诱拐犯狠狠教训了一顿，之后却发现女人口中的孩子原来是只狗，而男人诱拐了女人的狗只是因为喜欢女人……

编号	006	任务名称	ぶつかる男	发生时期	3-1以后
获得奖励	金钱2万、经验值2000	发生地点	琉球街 初町	发生时段	昼、夕、夜

在初町附近有三个身着西装的男人在来回溜达，上前撞一下他们即可触发此任务，也是系列惯用的“碰瓷”事件了。被撞到的男人装成重伤的样子，另外两个人则无理地要求桐生出10万日元医疗费，如果玩家当前身上有10万的话，请选择“10万円払う”，完成事件后可以获得最佳报酬。如果没有请选择“払わない”，直接进入战斗。如果选择“1万円払う”，则将损失1万日元。

编号	007	任务名称	てぃんさぐぬ歌	发生时期	3-1以后/完成006“ぶつかる男”
获得奖励	サーターアンダギー、经验值2000	发生地点	琉球街 电车站	发生时段	昼、夕、夜

在车站旁遇到一个正在用传统的冲绳乐器三线（类似三味线）弹奏民谣的青年，上前与之对话后，桐生决定留下来多听他演奏一曲，可这时却来了两个小混混无缘无故要将这个人赶走，又到了桐生见义勇为的时刻，选择“止める”并痛扁两个小混混一顿即可完美达成任务。注意如果选了“见捨てる”，则任务以“终”的形式达成，只能获得100经验值而已。

编号	008	任务名称	东京に行きたい 第1话	发生时期	3-1以后
获得奖励	ソーキバーガーセット、经验值2000	发生地点	琉球街 かりゆしアーケード	发生时段	昼、夕、夜

在琉球街南部的かりゆしアーケード碰到一个女孩，她对东京很感兴趣，于是出身东京的桐生自然就满足她的好奇心，答应给她讲一些东京的事情（选择“东京のことを教える”）。之后的谈话中最佳选择依次为“郊外なら6万程度か”、“东京は驻车场代も高いぞ”、“行きたいなら行ってみろ”，之后任务达成。

编号	009	任务名称	酒造家の宝	发生时期	3-1以后/完成008“东京に行きたい 第1话”
获得奖励	シーサーのベルト、经验值2000	发生地点	琉球街 公设市场北	发生时段	昼、夕、夜

在公设市场北的小路里遇到了遭债主上门讨债的酒造家的松岛，谈话中得知一年前为了扩大店的规模，他借了2000万元，但最后结果却不甚理想，而眼下还款期即将到来，如果再还不上债的话，他的小店就要被收

走了。他希望桐生能够帮他找到临终前他爷爷和他提到过的家传之宝以填上这个欠款的大坑。选择“泡盛のためだ。宝探しを手传おう”答应他的请求，随后回到孤儿院，从门前马路上孩子们的谈话中听到了与松岛口中提示吻合的“像乌龟的石头”，随后来到海边最东边的很像乌龟的岩石处调查（会出现“见る”提示），随后松岛赶过来后两人开始挖掘。经过三次挖掘之后终于找到了松岛家的家传之宝——130年历史以上的古酒，而这坛子酒也抵了松岛2000万的债务。

编号	010	任务名称	No.1キャバ　をつくろう!	发生时期	3-1以后
获得奖励	金钱70万、经验值30000	发生地点	初町 南	发生时段	昼、夕、夜

在初町南的South Island前遇到苦恼的店长，选择“相谈に乗る”详细听取了老板的苦恼，原来他的酒店最好的陪酒小姐离开了，于是店长希望桐生可以培育出超过他店里原来最好的酒店小姐的人，选择“引き受ける”，本作新加入的“培育No.1的酒店小姐”的迷你游戏就开始了。之后具体方法请参照迷你游戏攻略的“培育No.1的酒店小姐”部分，如果可以将全部候选人都培育成No.1的话就有大量金钱和经验值的奖励哦！

编号	011	任务名称	ハスラーからの挑战	发生时期	3-1以后
获得奖励	金钱10万、经验值3000	发生地点	琉球街 アクアスカイ	发生时段	昼、夕、夜

首先要在琉球街的アクアスカイ与台球桌旁的店员对话，随后在九球游戏（ナインボール）中累计获得三场胜利（对手无所谓，可一直与初级的对手对战），本任务的关键人物就会登场。在获得第三场胜利后会有一个老人来与桐生对话，并称以后还会相见，到时候再决胜负。接下来建议出门找个就近的电话亭存个档，以免接下来的比赛失手。再度进入アクアスカイ，在台球桌旁遇到之前的老人和另外一人，原来老人名叫白石，他指名桐生代替欠他很多钱的一个人和他打一场台球，如果桐生可以胜利，债务便一笔勾销。在欠债者一再地请求下，桐生只好答应他的请求（选择“胜负を受ける”）。在接下来的比赛中如果胜利则以完美结局达成此任务，输了的话只有3000经验值拿。玩家可以使用S/L大法以确保取得胜利。

编号	012	任务名称	英会话の劝诱 step.1	发生时期	4-1以后/完成005“诱拐”
获得奖励	经验值2000	发生地点	琉球街 电车站前	发生时段	昼、夕、夜

在电车站的对面遇到一个招手的女人，上前与其对话触发任务。她会提供免费的英语教材，还会教桐生英文。之后在附近的えびすや前遇到一个蹲着的外国女人，好像遇到了困难的样子，上前与其对话，选择“May I help you?”。如果选择其他的选项，虽然本任务报酬不会变，但任务会以“终”结束，并且会影响到之后的“英会话の劝诱”系列任务的报酬。

编号	013	任务名称	英会话の劝诱 step.2	发生时期	4-1以后/完成“英会话の劝诱 step.1”
获得奖励	イタリア制财布、经验值2000	发生地点	琉球街 电车站前	发生时段	昼、夕、夜

完成“英会话の劝诱 step.1”后，会在电车站对面再次遇到之前教给桐生英语的女人，与其对话并花1万元购买“初级编のテキスト”（选择“初级编のテキストを买う”），并学会了新的英文。之后在かりゆしアーケード的入口处又碰到了之前的外国女人，与其对话后选择“Go straight this way”，得到任务的全部报酬。

编号	014	任务名称	迷子ハンター	发生时期	4-1以后/完成“英会话の劝诱 step.2”
获得奖励	金钱3000、经验值3000	发生地点	琉球街 かりゆしアーケード	发生时段	昼、夕、夜

与かりゆしアーケード入口处的戴墨镜穿粉色格子连衣裙的女人交谈，得知她是从东京来的，人生地不熟，孩子又走丢了，于是桐生答应帮她找她的孩子（选择“わがった、いいだろう”）。之后先在真荣田药店西南的“首里之风”前面遇到一个孩子，结果认错人。第二个孩子出现的地点是公设市场对面的“わらばあ”旁，不过还是认错了，在这个孩子的帮助下，桐生在真荣田药店门口找到了第三个孩子，不过依旧认错人。最后，终于在商店街南部拐角处的吉田制　店前遇到了一个背着玩具熊的小女孩儿，她就是那个女人要找的孩子啦！

编号	015	任务名称	ぶつかる男の逆袭	发生时期	4-1以后/完成“てぃんさぐぬ歌”
获得奖励	金钱10万、经验值3000	发生地点	琉球街 电车站附近	发生时段	昼、夕、夜

琉球街“碰瓷男”再度登场，这次他们壮大了队伍。在电车站附近可以看到有6个人在那里来回溜达，上前撞之触发任务。这次几人是狮子大开口要100万，面对选项，如果玩家当前有100万的话，选择“100万円払う”，之后打倒这帮混混将会得到最多的报酬金钱10万以及经验值3000；如果手头没有足够的钱的话请选择“払わない”，之后发生战斗，战斗胜利后可以获得金钱5万以及经验值3000；如果选了“10万円払う”，则会损失10万日元，并只能获得经验值3000的报酬。

编号	016	任务名称	酒饮み对决	发生时期	4-1以后/完成“ぶつかる男の逆袭”
获得奖励	琉球酒豪传说、金钱5万、经验值3000	发生地点	アクアスカイ	发生时段	昼、夕、夜

任务的触发地点在初町的アクアスカイ酒吧内，进入酒吧后会看到一个醉了并且在跳舞的大叔，与其对话，他提出要比赛喝酒，答应他（选择“饮み比べに応じる”）。之后比赛喝酒的方式是，玩一个划拳游戏，大叔指哪个方向，桐生要把头转向其反方向，如果输了便要喝酒，没有技巧，纯猜，所以建议玩家在进行此任务前先存档。哪方喝三次酒之后就会醉倒，如果是大叔醉倒的话就算玩家胜利，并且获得全部报酬；如果玩家先醉倒的话就要掏2万元的酒钱。建议不要在已经有些醉酒的情况下进行此任务。

编号	017	任务名称	ひったくり犯を捜せ	发生时期	4-1以后/完成“酒造家の宝”
获得奖励	金钱3000、经验值3000	发生地点	琉球街 かりゆしアーケード	发生时段	昼、夕、夜

在かりゆしアーケード南部的拐角处碰到一个老婆婆被扒手偷走钱包，这时玩家有两个选择，在选择“ひったくり犯を追う”的情况下，玩家只需到公设市场1层东南角处与ひったくり犯对话即可完成任务；在选择“警察に连络する”的情况下，玩家要先到琉球通り里路地找到ひったくり犯，随后发生一场战斗才可以完成任务。两种方式都是完美达成任务，报酬没有区别，嫌麻烦的话就选第一种吧！

编号	018	任务名称	暗金融と借金男 第1话	发生时期	4-1以后
获得奖励	スタミナンロイヤル、经验值2000	发生地点	アクアスカイ附近的桥上	发生时段	昼、夕、夜

在アクアスカイ附近的桥上看到一个男人站在桥的护栏上要跳河的样子，上前把他拦下来，之后选择“男をとめる”，对话中得知他借了地下钱庄的钱，到了还款日期却还不上，于是便想通过自杀的手段拿到保险金。之后再次选择“真面目に动け”便可以完成此任务，得到报酬。

编号	019	任务名称	鲷が欲しかった男	发生时期	4-1以后/完成“暗金融と借金男 第1话”
获得奖励	银の皿、金钱30万、经验值5000	发生地点	公设市场	发生时段	昼、夕、夜

先在公设市场1楼西南角的卖鱼摊子前看到鱼屋的大将正在与一名男子发生着争执，这个市场怎么说也是琉道一家的地盘，作为名嘉原的兄弟，桐生自然是要过问一下的。原来该男子在此处预定了一只很珍贵的“琉球鲷”，但鱼屋却卖给料理屋了，于是老板想求桐生帮

忙把“琉球鲷”买回来，选择“引き受ける”，从老板处拿到20万日元。之后到初町南的“山水料理店”与门前的伙计对话，可是他却提出要把价格翻倍，30万才肯卖，于是桐生只得选择先回鱼屋（选择“鱼屋に戻”），然后与鱼屋老板再次对话，选择“琉球鲷の话をする”，于是老板又给了10万日元。之后玩家可到孤儿院的海滩上钓一条マグロ，要注意所选鱼饵，请对照迷你游戏篇选择合适范围。之后拿着マグロ到山水料理店门口选择“别の鱼を渡す”，然后把マグロ给他，换回“琉球鲷”。再拿着“琉球鲷”回到鱼屋选择“琉球鲷の话をする”把鱼给老板，然后再选择“预かった金を返しておこう”，得到任务的全部报酬。

编号	020	任务名称	暗金融と借金男 第2话	发生时期	4-1以后/完成“鲷が欲しかった男”
获得奖励	スタミナンロイヤル、经验值2000	发生地点	アクアスカイ附近的桥上	发生时段	昼、夕、夜

在アクアスカイ附近的桥上再次看到那个要跳河的男人，上前把他叫下来之后，了解到他在工作方面又遇到了倒霉的事情，玩家只要把他的牢骚听完便可以拿到道具和经验值了，选项无论选哪个都无所谓。

编号	021	任务名称	失くしたカギ	发生时期	4-1以后
获得奖励	琉球街コインロッカーの键33番，经验值2000	发生地点	琉球街储物柜前	发生时段	昼、夕、夜

在储物柜前遇到一个低头寻找着什么的女人，与其对话后得知她的钥匙丢了，于是桐生好心决定帮她找到钥匙。之后往储物柜方向走走，回身按下R3用主观视点观察3楼左侧，可以看到一个闪亮的东西，那就是女人丢失的钥匙了。然后告诉女人钥匙的位置，之后完成任务就可以得到奖励了。

编号	022	任务名称	恋のキューピッド	发生时期	4-1以后/完成“失くしたカギ”
获得奖励	キングスマイルバーガーセット，经验值2000	发生地点	スマイルバーガー琉球	发生时段	昼、夕、夜

在汉堡店门前遇到一个叹气好像在为什么事苦恼的少年，与其对话后得知（选择“话を闻いてやる”）原来他喜欢汉堡店里的女店员，但却不敢跟人家告白，所以站在店前不敢进去。桐生决定帮助少年，并开始给少年出各种主意，但都一一失败（此时不要选“俺が言ってきてやる”），最后桐生也有点烦了，此时选择“你直接去告白吧！（いいから告白してこい）”，但依旧失败，最后没办法，桐生只好硬着头皮帮他去说（选“俺が言ってきてやる”），之后在店里要选择“可以看看那封情书么（ラブレターを读んでくれないか）”才能完美达成任务，其他两个选项任务都将以“终”完成，要注意。

编号	023	任务名称	爱情いっぱい家族	发生时期	4-1以后/完成022/主线4-6~4-10之间不会发生
获得奖励	6段アイス、经验值3000	发生地点	琉球通り	发生时段	昼、夕、夜

在“琉球通り”十字路口东北角遇到一个手持冰淇淋的男人，与其对话他会要求桐生帮他将冰淇淋交给“Mストア 琉球通り店”前广场的家人，选择“お父さんを手伝う”，之后手持冰淇淋慢步走到“Mストア 琉球通り店”前的广场上交给和男人穿着一样衣服的一个女人和两个小孩儿即可。在这个过程中，如果碰到行人或者汽车都会导致冰淇淋掉到地上，之后要选择“アイスを弁偿してやりなおす”，并自己掏腰包再买两个送去，选“あきらめる”则会导致任务以“终”结束。关于运送路线，比较好的是在十字路口处先等到红灯，过去后沿着人行道边上的自行车道走，走到广场处再看准机会到目标地点去。

编号	024	任务名称	续 恋のキューピッド	发生时期	4-1以后/完成“爱情いっぱい家族”
获得奖励	经验值2000	发生地点	フローレス前	发生时段	昼、夕、夜

在フローレス前再度见到之前在汉堡店门前遇到的那个少年，不过这次他打扮得“西装革履、风生水起”，对话后得知之前与汉堡店店员约会后对方就再也不联系他了，之后到旁边再与他对话才知道这次他的目标换成了フローレス的土屋美佳，而美佳却把他当成了小孩子放在一边对桐生抛起了媚眼，少年受到了很大的打击，大叫着“大叔混蛋”跑开了，无奈的桐生只能在原地摇头……

编号	025	任务名称	シーサーを探せ	发生时期	4-1以后/完成“续 恋のキューピッド”
获得奖励	金钱5万、经验值3000	发生地点	琉球通り	发生时段	昼、夕、夜

在“琉球通り”十字路口的东南角遇到一对夫妇，他们在寻找一张照片上的狮子雕像，并称其是冲绳有名的辟邪之物。经过桐生询问，原来两人去年新婚旅行来冲绳时买了一个狮子，但这个狮子是两个一对儿的，于是他们想再买一只与他们之前买的那只配成一对，但来到冲绳后才发现去年他们买狮子的那个店关门了，于是他们便没了办法。照片上的狮子是张着嘴的，而他们要找的另一只狮子是闭着嘴的，他们希望桐生如果看到之后要联系他们。其实这对夫妇要找的狮子就在琉球街最东北角的小路尽头，玩家过去后就会自动发生剧情，再上前调查后打电话把夫妇两人叫来便可以达成这个任务了。

编号	026	任务名称	琉球街の七不思议 その1	发生时期	4-1以后
获得奖励	经验值2000	发生地点	Mストア 琉球通り店前	发生时段	昼、夕、夜

在“Mストア 琉球通り店”前会遇到几个女学生唧唧喳喳在讨论什么，接近后被叫住自动触发任务。几个女学生称储物柜的44号箱子被诅咒了，在夜里总是发出奇怪的声音。之后在夜里的时候接近储物柜果然听到了奇怪的声音，此时身后出现了几个男子，对话中选择向男子打听传闻（选择“男にウワサ话を闻く”），之后与几人发生战斗，胜利后得到44号柜子的钥匙，打开柜子发现里面原来是一个手机。离开时遇到之前几个男子叫来帮手，之后与7个小混混发生战斗，战斗胜利后得知该行动电话是这帮人改造过的，不会被收通话费，同时任务也宣告完成。

编号	027	任务名称	续续 恋のキューピッド	发生时期	4-1以后/完成“续 恋のキューピッド”
获得奖励	经验值2000	发生地点	アサガオ门前	发生时段	昼、夕、夜

在アサガオ门前再次遇到之前追求汉堡店女店员和土屋美佳的那个少年，对话中得知他貌似又有了新的目标并希望桐生可以教他告白的方法，而这次的目标竟然是……遥？选择“直接闻けばいいだろう”把遥叫过来，却没想到遥一张口就以自己还是孩子为由拒绝了，接着少年又不着边际地说了几句话之后又大叫着“大叔混蛋”跑开了，剩下满脑子雾水的两人站在海滩上……需要注意的是这个任务在第10章结束后就不会触发了，请尽早完成吧！

编号	028	任务名称	琉球街の七不思议 その2	发生时期	4-1以后/完成“琉球街の七不思议 その1”
获得奖励	金钱1万、经验值2000	发生地点	琉球通り西	发生时段	昼、夕、夜

在“琉球通り西”通往空地的路上又碰到了之前在一起唧唧喳喳讨论的女子高中生们，从她们口中得知了“带来灾难的黑猫”的传闻，之后在アクアスカイ门前见到了一只黑猫，莫非这就是传闻中带来噩运的黑猫，追上去又在琉将的门前遇到了这只黑猫，这时冲出来一个小混混，二话不说就以为桐生要偷走他的猫，用拳头让他清醒后才解除了误会。之后在アクアスカイ门前的桥附近又看到了一只黑猫，上前调查后选择“マタタビをあげる”，然后追着猫来到空地上发现了一个需要水来吃药的老婆婆，玩家可到Mストア的任何一个店购买“サントリー天然水”然后回到空地上交给老婆婆即可。

编号	029	任务名称	琉球街の七不思议 その3	发生时期	4-1以后/完成"琉球街の七不思议 その2"
获得奖励	金钱3万、经验值3000	发生地点	电车站附近	发生时段	昼、夕、夜

在电车站附近的桥上又遇到了那三个女子高中生，上前对话后，得知与她们关系很要好的一名叫做阳子的女生从昨天开始就没有回过家，她的母亲很着急。从女生口中得知，阳子是在昨天放学时因为有东西忘在了学校就与几人在电车站这里分开的，而其中一个女生则怀疑她被幽灵带走了。而从阳子的母亲口中，桐生得知了“女子高中生与外国人一起走了”的线索。之后桐生在电车站前果然遇到了一个黑人，上前与其对话，莫非他就是传说中的幽灵？桐生决定跟他走去一探究竟（选择“ついて行く”），两人来到酒吧，黑人请桐生喝酒，可那酒似乎有些问题，桐生眼前一黑便什么也不知道了。醒来后发现身处这帮人的总部，原来阳子的失踪真是这帮说着蹩脚日语的人搞得鬼，二话不说，拳脚伺候，打倒他们后救出阳子的同时桐生也报警一举端掉了他们这个犯罪窝点。

编号	030	任务名称	琉球街の七不思议 その4	发生时期	4-1以后/完成"琉球街の七不思议 その3"
获得奖励	スタミナンスパーク、经验值3000	发生地点	かりゆしアーケード	发生时段	昼、夕、夜

在商店街公设市场附近，三个好传传闻的女高中生再度登场，这次的传闻是有关“苦瓜果汁（ゴーヤージュース）”的，传闻在商店街这家一直关着的店里曾经卖的“幻之苦瓜果汁”可以治百病。她们走之后又来了一个小孩子，吵着嚷着要喝苦瓜果汁，上前与其对话后得知小男孩儿希望可以借助这家的“幻之苦瓜果汁”帮她妈妈治病，对于这样的孝子，桐生当然要帮了（选择“一绪に店の人を探す”），这时经营这家店的大妈来了，在两人向她说明缘由后，她答应帮这个孩子制作苦瓜果汁，不过需要原料。如此一来，找原料的事情自然就落在了桐生头上，之后到公设市场内的健康食品店购买苦瓜（にがうり）、黑砂糖、岛香蕉（岛バナナ）、芦荟（アロエ）以及台湾香檬（シークウワサー）然后回大妈处交给她就可以了。

编号	031	任务名称	琉球街の七不思议 その5	发生时期	4-1以后/完成"琉球街の七不思议 その4"
获得奖励	金钱10万、经验值3000	发生地点	かりゆしアーケード	发生时段	昼、夕、夜

在商店街的クィクリ一附近，遇到这三个高中生购买“恋珊瑚项链（恋サンゴのネックレス）”，传闻这个项链可以带来恋爱运和金钱运，于是桐生也决定买一个来玩玩（选择“恋サンゴのネックレスを买う”），买完后走到商店街南部拐角处的时候却撞上个女贼把项链偷去了，此外还被偷走了5万日元，难道这就是这个项链带来的“恋爱运”和“金钱运”？无奈之际回到卖项链的地方，却发现之前的女高中生也在和店主抱怨这个项链完全没有效果，并要求店主退钱。女高中生走后上前与店主对话，了解到了这骗人项链的来源——琉道一家事务所边上的楼房2层“三岛タオル”，来到这里后发现女高中生也在这里“讨伐”。女生走后，上前与“サンゴ会社の祈祷师”对话，之后被告知原来项链没发生效果是因为桐生被恶灵缠身，如果花5万元进行一下“除灵”便可以使项链正常发生效果。这种骗局桐生当然不会相信（选择“ネックレスを返品する”），情急之下这帮骗子终于忍耐不住了，请出了三个打手要把桐生赶走，却没想到被桐生几下就收拾掉了。

编号	032	任务名称	琉球街の七不思议 その6	发生时期	4-1以后/完成"琉球街の七不思议 その5"
获得奖励	金钱5万、经验值5000	发生地点	かりゆしアーケード	发生时段	昼、夕、夜

几个爱传八卦的女生这次出现的地点是商店街“わらばあ”的旁边，这次的传闻是关于“黄金猪（黄金アグー）”的，传闻吃了这种黄金猪可以得到前所未有的美白效果以及减肥效果等。桐生很感兴趣，决定找找这神奇的黄金猪。与公设市场东北角的大叔大妈对话，得知大妈也在找黄金猪，并拜托桐生如果知道哪里有卖一定要告诉她。之后从大叔嘴里打听到初町北的“冲绳そば屋”2层有一个黄金猪贩卖公司“ソーキンチュ”。实际上“ソーキンチュ”就在フローレス东边的小道里，到这里会自动发生剧情，选择“黄金アグーの会社に行く”，到了那才知道，黄金猪只不过是这家公司给随便起的名字而已，实际上只是普通的猪肉经过处理以后就可以卖到10倍的价钱。社长见事情败露，只要拳脚招呼，但正义自然总是胜利，在桐生的铁拳下，黄金猪公司被一举歼灭。

编号	033	任务名称	干夫と市场	发生时期	4-1～10-12
获得奖励	大アオブダイ、经验值2000	发生地点	公设市场	发生时段	昼、夕、夜

在公设市场1层与干夫对话触发本任务，之后选择“干夫について行く”与干夫一起在市场内巡逻，经过4个摊子发生对话后会发生剧情，之后上前与干夫对话并打倒闹事的小混混便可以完美达成任务。

编号	034	任务名称	社长ゴルファー	发生时期	4-2～10-8
获得奖励	スタミナンスパーク、金钱10万、经验值3000	发生地点	ゴルフ场	发生时段	昼

白天限定任务，到ゴルフ场参加コンペ（选择“コンペに出”），如果可以打出低于标准杆的成绩那么任务就会触发。爱好高尔夫的冲绳水产加工公司的社长找不到对手，于是他的职员便求桐生来做他们会长的对手，恭敬不如从命，选择“社长とゴルフをする”，之后会与社长进行高尔夫比赛，社长的实力很强，一般都会打出低于标准杆一杆的成绩。之后如果在比赛中获胜的话会得到スタミナンスパーク、金钱10万、经验值3000的报酬，如果打平则获得金钱5万、经验值3000的报酬，如果输掉金钱报酬会降低到3万，不过无论哪种情况，任务都是以“完”达成，所以玩家可以不太在乎输赢。

编号	035	任务名称	かくれんぼ in アサガオ	发生时期	4-10～4-13、10-8之前
获得奖励	经验值3000	发生地点	アサガオ	发生时段	昼、夕

棒球事件后即可在孤儿院活动室触发这个任务。与坐在地上的太一对话，几人作业做完后正在无聊中，于是太一提出玩捉迷藏，让桐生捉。选择“ああ、いいだろう”。之后在孤儿院内找遍全部孩子即可，太一躲在房顶上，志郎躲在柴屋后，エリ躲在院子里的桌子下，泉躲在高尔夫球网后面。需要注意的是，不要一上来就找到泉，否则任务将以“终”结束。

编号	036	任务名称	マメに「おすわり」を教えよう	发生时期	4-10~4-13、10-8之前/完成"かくれんぼ in アサガオ"
获得奖励	经验值2000	发生地点	アサガオ	发生时段	昼、夕

这次的任务是要教小狗マメ坐下，在アサガオ的院子里与正在和マメ玩的泉对话，在泉的邀请下一同教マメ转圈（选择“泉に付き合う”），之后对マメ下达おすわり指令，如果它做对了的话玩家要给他奖励（选择“ごほうびをあげる”），如果做错了的话就要让マメ再做一次（选择“もう一度艺をさせ”），直到它做出正确的动作再给予奖励即可。如果这个过程中マメ累了的话教导就会结束，之后再与泉对话可以再度挑战。

编号	037	任务名称	マメに「おまわり」を教えよう	发生时期	4-10~4-13、10-8之前/完成"マメに「おすわり」を教えよう"
获得奖励	经验值2000	发生地点	アサガオ	发生时段	昼、夕

这次的任务是要教小狗マメ转圈，在アサガオ的院子里与正在和マメ玩的泉对话即可触发。与036号任务“マメに「おすわり」を教えよう”基本相同。这里要提一下，如果玩家在マメ做出错的动作时也给予其奖励的话也没关系的，只要教到它做出正确的动作，之后再给一次奖励即可。

编号	任务名称	发生时期	获得奖励	发生地点	发生时段
038	マメに「とってこい」を教えよう	4-10~4-13, 10-8之前/完成"マメに「おまわり」を教えよう"	スタミナンスパーク、经验值3000	アサガオ	昼、夕

教小狗系列的最后一个任务，这次是教导マメ把东西拿过来，请参照之前的两个任务进行即可。

编号	任务名称	发生时期	获得奖励	发生地点	发生时段
039	婚前旅行	4-10~4-13	经验值10000	アサガオ	昼

第四章限定任务，剧情发展到与遥一起去公设市场买菜时出门就会自动发生，由于第4章结尾离开琉球街后就无法再进行此任务，所以建议触发后就赶快完成。具体流程如下：过场动画后，到沙滩上与两人对话，桐生建议他们不要在这片并没有经过开发的海滩上玩，两人不但不听取建议还嫌桐生啰嗦。之后在公设市场2层见到两人在吃饭，下一个发生事件的地点则是琉球通り的ストーンマーケット，美月说忘了东西在朝颜的沙滩上，于是桐生不放心又赶回了海滩，在海滩上两人遇到了宏次，从他口中得知两人貌似吵架了，听了此话的两人更加担心起来，选择"确かに气になるな……"，于是便追到了宏次所说的山坡上去，果然见两人吵了起来。接下来的劝架中依次选择"彼女は亲切で……"、"母亲の言いつけなら……"、"そりゃ彼女の气持ちを……"、"しっかり者の……"、"彼女が子供を……"，之后便可以完美解决此事件了。

编号	任务名称	发生时期	获得奖励	发生地点	发生时段
040	瓶诘めラブレター	4-13~10-9	アサガオ	アサガオ	昼

首先会在孤儿院门前的海滩上捡到一个瓶子，里面有一封信，从信的内容来看，写信的人可能起了自杀的念头，于是桐生希望可以找到此人并制止他。之后来到琉球街かりゆしアーケード南边的拐角处的特产店询问，原来那个瓶子是这个店卖掉的，而从店主口中，桐生还获得了这个买瓶子的孩子的信息。之后到将棋道场"琉将"与带着红色帽子的明彦对话，他将桐生带到了海边，这时桐生看到了一个女人正在向海里扔瓶子。对话后才桐生才了解了事情的真相，原来这个女人叫美那子，是明彦的母亲，10年前她怀着明彦的时候曾想到过自杀，她的丈夫在一次出海后就没再回来过，生死不明。于是明彦的母亲每年在明彦的生日都会写一封情书装在瓶子里扔到海里，希望他的丈夫可以看到……

编号	任务名称	发生时期	获得奖励	发生地点	发生时段
041	Club Koakumaの桃华绘里	5-3以后	经验值5000	神室町 Club Koakuma	昼、夕、夜

请参照"酒店小姐攻略篇"先提升桃华绘里的好感度。提升到8颗心时会发生下班后的约会吃饭事件，接到电话后最好5分钟内可以赶到等待地点"スマイルバーガー神室"，之后比较好的选择是带着桃华绘里去寿司吟吃玉子，之后当好感度提升到14颗星时会发生同行事件，比较好的选择是去卡拉OK店。中间当好感度到达一定程度时，去店里会发现绘里不在，此时从店里出来后在门口站大约三分钟再动就会收到绘里的短信，说她回来了。当好感度累计到20颗心时，会接到绘里的电话，电话中得知她最重要的儿子丢了，于是桐生急忙赶到神室町的储物柜前与绘里见面了解情况，从绘里口中得知孩子的特征之后，两人便开始了寻找孩子之旅。终于在第三公园找到了绘里的儿子，而旁边还有一个自称要当孩子新爸爸的怪男人，桐生用拳头教训了怪男人一顿之后，母子终于团聚，而绘里也终于下定决心带儿子回静冈了。

编号	任务名称	发生时期	获得奖励	发生地点	发生时段
042	Club Koakumaの武藤静香	5-3以后	经验值5000	神室町 Club Koakuma	昼、夕、夜

请参照"酒店小姐攻略篇"先提升武藤静香的好感度。提升到8颗心时会发生下班后的约会事件，接到电话后最好5分钟内可以赶到等待地点"スマイルバーガー神室"，之后比较好的选择是带武藤静香去卡拉OK馆。之后当好感度提升到14颗星时会发生同行事件，比较好的选择是带武藤静香去玩飞镖游戏。当好感度累计到20颗心时，会接到她的电话，之后在Club Koakuma前见到两个男人貌似在寻找武藤静香，之后再次接到她的电话，约在剧场前见面，来到指定地点后再次见到刚才那两个男人，从两人对话中得知静香可能在药局后的空地处。赶过去之后见到静香被三个男人围住，将三人打倒后救出静香，任务达成。

编号	任务名称	发生时期	获得奖励	发生地点	发生时段
043	Club Koakumaの鮎川りな	5-3以后	经验值5000	神室町 Club Koakuma	昼、夕、夜

提升到8颗心时会发生下班后的约会事件，接到电话后最好5分钟内可以赶到等待地点"スマイルバーガー神室"，之后比较好的选择是带着里奈去购物（国产ダイバーズウォッチ），好感度提升到14颗星时会发生同行事件，选择是去韩来吃烧肉（石焼ビビンバ）。当好感度累计到20颗心时，会接到ホストクラブ的电话，说里奈在那里，让桐生赶快赶过去一趟。在ホテル赤レンガ附近的アダム店前，看到里奈喝醉了的样子，从アダム店长口中得知里奈喝醉了在店里撒起了酒疯，搞得客人们都生气并离开了，店长提出30万的赔偿，没办法，桐生只得交了钱把人领走（选择"30万支払う"），而酒醒后的里奈也认识到了自己的失态。

编号	任务名称	发生时期	获得奖励	发生地点	发生时段
044	Club agehaの樱井莉菜	5-3以后	经验值5000	神室町 Club ageha	昼、夕、夜

请参照"酒店小姐攻略篇"先提升樱井莉菜的好感度。提升到8颗心时会发生下班后的约会事件，接到电话后最好5分钟内可以赶到等待地点"ジェラテリア神室"，之后比较好的选择是带莉菜去卡拉OK店，之后当好感度提升到14颗星时会发生同行事件，比较好的选择是去寿司屋，点的菜则是"平目"。当好感度累计到20颗心时，会接到莉菜的电话，电话中得知她被卷入了一个贪污事件，之后在Club ageha又见到之前和莉菜出去约会时两次遇到的名叫雅也的男人，从他的电话中桐生判断他与莉菜的事件有关，于是桐生追踪他来到チャンピオン街，在那里再次遇到了这个男人，对话中话不投机双方便拳脚相见，收拾掉他们后从两人口中得知贪污事件原来是他们搞的鬼，桐生逼两人去警察局自首，而同时也帮助莉菜摆脱了困境。

编号	任务名称	发生时期	获得奖励	发生地点	发生时段
045	Club agehaの西山りほ	5-3以后	经验值5000	神室町 Club ageha	昼、夕、夜

请参照"酒店小姐攻略篇"先提升西山里穗的好感度。提升到8颗心时会发生下班后的约会事件，接到电话后最好5分钟内可以赶到等待地点"ジェラテリア神室"，之后比较好的选择是带里穗去韩来烧肉馆吃石焼ビビンバ，之后当好感度提升到14颗星时会发生同行事件，比较好的选择是去卡拉OK店。在这个过程中可能会收到里穗的几次短信说她正在出勤，希望桐生去，但此时到店内指名她一般并不在，之后站在店门口等一会儿就会收到她回来的短信，接下来按正常方法继续发展即可。当好感度累计到20颗心时，会接到里穗的电话，电话中称其在和她的宠物狗散步的时候，不慎和狗走散了，现在不知如何是好。放下电话后桐生急忙赶到チャンピオン街，在那里见到正在哭泣的里穗，答应帮她找狗之后要去的地方是流程里打神秘黑衣人的地方，在那里见到一个流浪汉和两只狗在一起，打听之下知道里穗的狗刚刚离开这里，顺着流浪汉指引的方向追出去便可以找到了。

编号	任务名称	发生时期	获得奖励	发生地点	发生时段
046	Club agehaのねむ	5-3以后	经验值5000	神室町 Club ageha	昼、夕、夜

请参照"酒店小姐攻略篇"先提升ねむ的好感度。提升到8颗心时

会发生下班后的约会事件，接到电话后最好5分钟内可以赶到等待地点“ジェラテリア神室”，之后比较好的选择是带ねむ去卡拉OK馆，之后当好感度提升到14颗星时会发生同行事件，比较好的选择是去玩ダーツ，ねむ玩飞镖很烂，轻松就可以取胜。当好感度累计到20颗心时，会接到ねむ的电话，称其遇到了困境，希望桐生可以帮忙。之后在剧场前的广场上遇到ねむ，对话后得知她被人骗了钱，桐生决定去帮她讨回公道。到了地方之后，骗钱的人刚开始还很嚣张，可桐生登场后几人因为害怕堂岛之龙的名号，动手都不用就把钱还了。

编号	047	任务名称	Club agehaの荒木さやか	发生时期	5-3以后
获得奖励	经验值5000	发生地点	神室町 Club ageha	发生时段	昼、夕、夜

首先要完成其他9个酒店小姐的任务，荒木さやか才会出现。之后先提升荒木さやか的好感度，提升到8颗心时会发生下班后的约会事件，接到电话后最好5分钟内可以赶到等待地点“ジェラテリア神室”，之后比较好的选择是带荒木さやか去韩来烧肉馆吃石烧ビビンバ，之后当好感度提升到14颗星时会发生同行事件，比较好的选择是去卡拉OK馆。当好感度累计到20颗心的时候，会接到荒木さやか的电话，电话中她很着急地称公司的一个叫横井的家伙卷了大家的钱跑路了。放下电话后，到ピンク通り入り口附近和“昭和通りのサラリーマン”对话，打听到横井在身后大厦的8楼，之后进入大厦教训横井一顿并帮荒木さやか要回钱任务就达成了。

编号	048	任务名称	叩き売り	发生时期	5-3以后
获得奖励	金钱265000、经验值5000	发生地点	神室町 千两通り	发生时段	昼、夕、夜

在千两通り卡拉OK馆南边的路口处碰到一个带帽子和墨镜的男人，与其对话后被他带到旁边，原来他是想兜售皮包，在对话中先选择“值切る”砍价，直到价格跌到3万6000日元，再选择“不买（买わない）”。之后再对话，价格就会降到最低点3万5000元，此时可以购入。之后到えびすやで和店主对话得知这个包是假的，然后再回到千两通り，连续4回拒绝他的卖掉的请求，之后发生战斗，教训他一顿之后得知原来他那包里有一个非常重要的车钥匙，他想要回去，选择不给（渡さない）。之后到千禧年大厦对面的一个白色小轿车旁边会发生事件，选择“トランクを开ける”，之后在车里发现一本书，可还没来得及翻看就被几个看起来来者不善的人围住了。动手过后，才得知那本书原来是小狗的写真集……

编号	049	任务名称	满腹チェイサー	发生时期	5-3以后/完成“叩き　り”
获得奖励	スタミナンロイヤル、经验值2000	发生地点	神室町 韩来烧肉馆	发生时段	昼、夕、夜

在韩来烧肉馆前与店长对话，得知有个人吃完没给钱就跑了，店主非常生气，桐生路见不平拔刀相助，决定帮店主逮住那个吃霸王餐的（选择“食い逃げ犯を追いかける”），之后会进行一场追击战，追击战中需要注意的是龙宫城前面那条路行人很多，这条路上可以放慢些脚步，在另外三条路上加速下手。即使失败了也可以屡次挑战。

编号	050	任务名称	老绅士の思い出	发生时期	5-3以后/完成“满腹チェイサー”
获得奖励	金钱10万、经验值3000	发生地点	千禧年大厦东入口附近	发生时段	昼、夕、夜

在千禧年大厦东边的入口前见到两个小混混正“调戏”一个坐着的老人，见到桐生前来，两个小混混无奈地走掉了。与老人对话得知他是故地重游，走累了在这里歇息歇息。之后老人向桐生打听一个叫“すっぽん通り”的地方，原来他是想找那里的酒屋，不过因为太久不来了，神室町变得和他记忆中的一点儿都不一样，所以他完全迷路了。之后到位于神室町西南部的すっぽん通り并与大众酒场前的男人对话，从他这里得到老人要找的“人生”酒屋已经搬到チャンピオン街了。之后赶到チャンピオン街，在西南角处遇到两个男人，从对话中了解到高大的男人是来要账的，态度非常恶劣，于是桐生决定帮助老人（选择“老人を助ける”），打倒要账的高个子之后桐生才发现老人要找的“人生”酒家就在这里，接着回到千禧年大厦处找老人对话，为避免老人是忽悠桐生实际去要账的先选择“事情を闻く”，原来老人之前曾“背叛”过这家店的店主，这次时隔60年回到这里就是为了来请求店主原谅的，听完这段故事后桐生决定带老人去（选择“人生に案内する”）。老朋友相见后，还没谈几句，那讨厌的要账的就又来了，选择“借金取りを止める”，战翻两人后，两个老人的恩怨也化解了。

编号	051	任务名称	借金男を追え	发生时期	5-3以后
获得奖励	金钱10万、经验值3000	发生地点	剧场前广场	发生时段	昼、夕、夜

在剧场前广场会自动发生剧情，遇到一个叫柴山的男人正在追一个穿着打扮很奇怪的人，桐生眼睁睁看着那个衣着奇怪的男人从柴山手下逃跑了。过问之后才知道那家伙叫本山，柴山是来找他要债的，但总是抓不住他，于是柴山请求桐生帮忙抓住本山，选择“手传ってやる”应下来。接下来玩家走到神室町的5个地方时就会接到柴山的电话，告知本山就在附近，仔细寻找找到他之后就会发生战斗。战斗中本山移动速度极快，借助地上的大型道具进行大范围攻击很容易可以打倒他。另外需要注意的是，报酬金额会随着本山逃走的次数增加而减少（一次两万）。这5个地方是：

- 公园前通り　中央附近的人行道　游民的家
- 中道通り　スマイルバーガー神室店内的店员
- ピンク通り　存档点付近的拱门上(主观视点观察)
- チャンピオン街　亚天使店内　カラオケ馆前
- 剧场广场里　マッハボウル店内最里面的球道

编号	052	任务名称	猫ウォッチャー	发生时期	5-3以后/完成“借金男を追え”
获得奖励	金钱3万、经验值2000	发生地点	儿童公园前	发生时段	昼、夕、夜

在神室町西北角的儿童公园前遇到一个找猫的女人，女人拜托桐生帮她找一只背后印着意大利地图的白猫。这只猫的正确位置在天下一通り的寿司店旁，不过它警戒心很强，要成功捕到它需要先到旁边的POPPO买またたびスティック，之后接近猫之后将またたびスティック先给它，趁它吃的时候就可以抓到它了。之后把猫带给儿童公园附近那个找猫的女人任务就算达成了。

编号	053	任务名称	东京に行きたい 第2话	发生时期	5-3以后/完成“东京に行きたい 第1话”
获得奖励	スマイルポテト、金钱5万、经验值3000	发生地点	スマイルバーガー神室	发生时段	昼、夕、夜

在神室町的スマイルバーガー店会遇到之前在琉球街遇到找桐生打听东京的事情的那个女孩儿，原来她来到了东京并在这里打工。离开之后再进来会发生剧情，女孩儿被店主训斥了一顿之后炒了鱿鱼。上前与之对话，女孩儿表示要去找新的工作，有了消息就会发短信给桐生。之后大街上走一会儿就会收到女孩儿的短信，她的新工作在“ジェラテリア神室”，于是桐生决定到那里去看看。可是到了地方见到的又是女孩儿被炒掉，不过她还是不死心，决定再去找新的工作。根据短信的内容，女孩儿的下一个工作地点是マッハボウル，不过过去后见到的依旧是女孩儿被开除的场面……接下来接到女孩儿的两条短信，得知她去了“亚天使”当酒店小姐，赶过去后发现外面在排大队，进去后发现女孩儿在这里非常受欢迎，任务也就到此为止了。

编号	054	任务名称	宫城、再び	发生时期	5-3以后
获得奖励	经验值3000	发生地点	公园前通り	发生时段	昼

在公园前通り的最西边可以见到一个无家可归的人被一些小混混围住，帮助他打跑小混混（选择“殴られるのはお前らのほうだ

ろ”），之后再度在“公园前通り”见到他带着他的同伴和另一群专门攻击无家可归人的小混混发生纠纷，询问之下原来他们想夺回龙宫城。堂岛之龙向来路见不平拔刀相助，于是桐生又帮助他们教训了这些小混混。之后他们的大哥出现，自然又是免不了一场恶战。战胜他们的首领后，这帮欺负人的家伙终于不再嚣张，而那些无家可归的人此时也终于可以回到龙宫城了。之后接到匿名电话通知龙宫城开放，此任务宣告完美达成。

编号	055	任务名称	归ってきた 殴ってみろ屋	发生时期	5-3以后
获得奖励	金钱50000、经验值3000	发生地点	七福パーク	发生时段	夜

《如龙2》里曾经登场的“殴ってみろ屋”又在本作里登场了。在七福通停车场里见到一群人围着一个气喘吁吁的男人，过去之后对话才发现那口气十分嚣张的家伙就是在《如龙2》里曾经登场的“人肉沙包”，看到桐生的他立刻慌了，不过转瞬间便因为旧仇要再找桐生一决高下，选择“挑战する”，之后只要在60秒之内打到他一下就好了，用“古牧流·捌き打ち”也就是一瞬间的事情，解决掉之后任务完成。

编号	056	任务名称	オカマから逃げろ	发生时期	5-3以后/完成“龙宫城、再び”
获得奖励	经验值2000	发生地点	七福通り付近	发生时段	昼、夕、夜

在七福通り见到一群人围着一个身穿红色衣服的身材魁梧的女人，这个女人正在和一个男人起着争执。桐生于是决定过去劝架（选择“ケンカをとめる”），可男人却不依不饶地拳脚相加，没办法，揍了他一顿之后，男人灰溜溜地逃掉了。桐生此时才正眼看到那个女人……不，应该说是男人，没想到眼前这个人妖因为桐生帮他打了一架而看上了桐生，眼看情势不对，桐生决定三十六计走为上，接下来是一场追击战，就是围着龙宫城跑两圈，障碍物几乎没有，只要绕开行人即可。耗光那个变态的体力任务即告达成。如果被追上的话，任务会以“终”达成，如果没有一次成功的信心，最好事先存档。

编号	057	任务名称	净水器	发生时期	5-3以后/完成“オカマから逃げろ”
获得奖励	金钱5万、经验值2000	发生地点	公园前通り	发生时段	昼、夕、夜

在完成“オカマから逃げろ”之后，会接到手机短信，邀请桐生参加新型净水器的活动。这时“公园前通り”会出现一个身穿黄色衣服的招手的人，上前与之对话，得知他便是净水器公司的事务员，跟随他来到净水器公司（选择“事务所の中に入る”），之后净水器公司的社长费了半天活介绍这个新型的净水器多么先进，最后要以30万的优惠价格卖给桐生，选择不买（断る），而当桐生准备离开时（选择“无理にでも归る”），这帮人终于露出了凶狠嘴脸，可他们没想到强买强卖找错了对象，一顿拳头之后任务完成。注意，如果玩家之前给了30万，则任务会以“终”达成。

编号	058	任务名称	真实を写す写真	发生时期	5-3以后
获得奖励	经验值8000	发生地点	便利店全店	发生时段	昼、夕、夜

在神室町的任何一家便利店看了杂志“FRIDAY”的话，出门后便会发生事件。一个男人拿着记载着两年前千禧年大楼爆炸事件的FRIDAY慕名来找桐生，希望他帮助自己寻找13年前失踪的父亲，因为他的父亲曾和桐生出现在同一张照片里。之后从FRIDAY编辑那里得到了两年前拍了那张照片的摄影师的消息。放下电话后赶往チャンピオン街的酒吧シェラック找到那个叫柳井的摄影师，发现之前求桐生找父亲的那个青年非常生气地跑掉了，之后找柳井对话，得知原来那青年要找的父亲是桐生13年前曾经去收过账的一间名叫“ピースファイナンス”的公司的社长平田，而在被桐生收走了钱之后，平田因为从地下钱庄借钱而背负了大笔债务，最后只落得装成流浪汉逃避债务的下场，而在柳井拍这张照片的时候，平田实际上是想在桐生背后下黑手的。在了解到这些之后，柳井说那个寻找父亲的青年胸前的口袋里藏着小刀，实际上是想杀他父亲的，因为父亲的债务，他们一家人可以说是家破人亡……离开前，柳井拜托桐生去阻止那个青年。

前往西公园，见到青年拿着刀面对着自己的父亲，桐生急忙上前阻止，可青年却将仇恨全转移到了桐生身上，无奈之下只得用拳脚让青年冷静下来。而之后父子两人关系重归于好，任务也就此结束。

编号	059	任务名称	ハイテクのぞき	发生时期	5-3以后/完成“归ってきた 殴ってみろ屋”
获得奖励	金钱5万、经验值3000	发生地点	泰平通り东和千両通り的交差点	发生时段	夜

在泰平通り东和千両通り的交差点路口处，会有一个戴着墨镜的女人主动迎上来和桐生对话，对话中选择“お愿いを闻く”。之后女人告诉桐生，最近她总是感觉被人偷窥，所以希望桐生能够帮他查查是怎么回事。女人回家之后，玩家要先以主观视点女人所住楼房上一个扒着窗户只穿内裤的男人、站在楼顶的怪男人、背后楼上的猫和女人以及旁边Gerolias招牌顶端的女人，四个事件都发生后，女人会打来电话说自己好像正在被偷窥。此时用主视点观察就可以看到一个扎在女人所住大楼上的穿迷彩服的男人，被发现的男人气急败坏，打倒他之后任务完成。

编号	060	任务名称	タクシードライバー	发生时期	5-3以后/完成“ハイテクのぞき”
获得奖励	金钱2万、经验值2000	发生地点	七福通り西	发生时段	夜

在七福通り西的出租车停靠站发现一个喝醉了的男人正站在出租车上跳来跳去，出租车司机如何劝阻也没用，桐生先上前找出租车司机询问事情原委（选择“なんの骚ぎだ？”），之后选择“引き受ける”并帮助出租车司机打跑了这三个醉汉。

编号	061	任务名称	ラーメン物语	发生时期	5-3以后
获得奖励	试作カップめん“九州一番星”、经验值10000	发生地点	九州一番星	发生时段	昼、夕、夜

在九州一番星拉面店听到大将和青年的对话，之后出店来与站在店门口的植田对话，原来他在为制作最好的杯面来请教九州一番星的大将。选择“カップ面を食べる”尝尝植田手里的杯面，确实要比九州一番星的差一些。在接下来的对话中选择“本当に全てを试してみたのか？”，两人就如何让杯面的味道达到更高的水准进行了一番激烈的讨论，植田表示要再仔细想一想就离开了。之后在千禧年大厦前见到两个男人和植田发生着争执，原来他又在请人吃他新改良的杯面，但好像找错了人。桐生代植田向两人道歉，却没想到这两人却不依不饶，对付这种人最好的办法就是拳头，而植田则表示从刚才桐生打架中得到了制作杯面的新启发……再次到九州一番星见到大将与植田的对话，在得到大将的提示后植田又踏上了寻找最美味杯面的制作方法之旅。

接下来要完成这个任务要等到剧情进行到第10章，在琉球街再次见到植田，与之对话后选择“屋台の场所を教える”，然后又在公设市场对面的冲绳そば屋见到了他，这次貌似他已经想到了改善杯面的最佳方法，感谢了桐生之后他就回神室町了。之后当玩家再回到神室町时，去九州一番星就可以见到事件的结局了。

编号	062	任务名称	漫画家デビュー	发生时期	5-3以后
获得奖励	金の皿、经验值10000	发生地点	任意便利店前	发生时段	昼、夕、夜

在任意一个便利店前会接到太一的电话，要求桐生帮他买《ヤングマガジン》的最新一期。之后到便利店购买一本《ヤングマガジン》，随后在神室町的储物柜前见到一个摔倒在地的戴贝雷帽的男子，上前调查后看到他好像摔得不轻，于是乐于助人的桐生决定帮他一把（选择“男を助ける”），帮他站起来的同时，桐生见到他买了很多《ヤングマガジン》，还没问清楚原因男子就急着去办事了。之后到喫茶アルプス，发现刚才那个戴贝雷帽的男人在和另一个男人起

硬件集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

着什么争执。戴贝雷帽的男人走后，桐生从另外一个男人口中得知，原来他是《ヤングマガジン》的编辑，刚才那个戴贝雷帽的男人则是一个画漫画的，叫做广野。原来他获得了《ヤングマガジン》的大奖，杂志上本来要刊登他的作品，但广野却突然说再也不会画漫画了。而实际上广野出生在冲绳一个有名的医生家族，而他自己也是东都大学医学部毕业的学生。这位编辑准备到冲绳去说服广野再画漫画，而在得知桐生住在冲绳时，编辑希望可以由桐生做他的向导。

接下来要完成这个任务要等到剧情进行到第10章，在琉球街的ストーンマーケット旁再次见到那位编辑，与其对话后到くすりの真荣田与店主对话，原来店主就是那个漫画家广野的父亲，说明了来意之后广野的父亲很后悔。接下来会在电车站旁边的桥上见到广野和《ヤングマガジン》的编辑，对话中选择“漫画家になる梦を谛めるためだ”劝广野不要放弃梦想，而随后他的父亲也赶来，父子终于敞开心扉理解并认同了对方的做法。

*从广野处得到的50本《ヤングマガジン》可回孤儿院与太一交换“金の皿”。

编号	063	任务名称	テレクラ 家出娘	发生时期	5-3以后/完成“漫画家デビュー”的神室町部分内容
获得奖励	金钱10万、经验值3000	发生地点	天下一通り里路地	发生时段	昼、夕、夜

在“天下一通り里路地”见到一个被三个女人围着坐在地上的老人，上前赶走那三个欺负老人的女人之后，桐生从老人处得知他是来神室町找女儿奈美的，因为他数日前从奈美的朋友处听说她最近在神室町出现过，本想找几个和自己女儿年龄相仿的女孩儿问问，没想到那几个女孩儿会欺负他。经过两人分析后，一个20岁左右没什么钱的女孩儿在神室町，多半是在风俗场所工作，这时正好一个电话俱乐部的推广人员前来，推广自己店里的新服务。两人怀疑奈美就是在这里工作。之后在道具画面选择“ハニーティッシュ”并使用，和电话那头的女孩儿约定在烧肉馆“韩来”见面，之后赶往韩来，与店前穿绿衣服的女孩儿对话，花2万元请她吃饭并打听到了奈美的线索。然后在スマイルバーガー神室店前遇到一女孩儿，对话中得知她就是奈美，打电话通知奈美的父亲前来，此时一群小混混前来捣乱。帮助老人打跑这群人渣之后，奈美也跟老父亲回了家。

编号	064	任务名称	大当たりの罠	发生时期	5-3以后/完成“テレクラ 家出娘”
获得奖励	金钱5万、经验值2000	发生地点	ポッポ 中道通り里店	发生时段	昼、夕、夜

在ポッポ 中道通り里店附近见到一个慌慌张张的男人，上前与之对话，男人却以为桐生要抢他的钱而不由分说动起手来，打到他冷静之后从他口中得知他中了奖发了大财，但害怕周围的人抢他的钱，并且从刚才打架中男人看出桐生很厉害，想请他做保镖。选择“引き受ける”答应下来，把他送到出租车停靠站之后他要求桐生等在这里，等下拿到钱之后要给桐生谢礼。离开后再回到出租车附近，又见到了那个男人，而从他口中了解到他中的奖是一个月之前的，已经过期。在桐生教育了他一些做人的道理之后，他给了桐生5万元做谢礼，独自离开了。

编号	065	任务名称	俺のこと?	发生时期	5-3以后/玩过一次美容游戏
获得奖励	ラブインハート费用半价、经验值5000	发生地点	バンタム	发生时段	昼、夕、夜

先到ラブインハート玩过一次美容游戏，之后到バンタム找坐在吧台前的女人对话，当女人问自己在哪里见过她时选择ラブインハート。之后在对话中选择“闻いてあげる”，然后将三个选项全选一遍，待彩夏从洗手间回来后再度选择“闻いてあげる”，得知彩夏原来本是男人，经过手术变成女人的……之后选择“いや、そうじゃない”，对话结束后任务完成。

编号	066	任务名称	悩めるドラフト1位	发生时期	5-3以后
获得奖励	クギバット、经验值3000	发生地点	バッティングセンター	发生时段	昼、夕、夜

首先需要注意，如果在天启“前转の极”的习得过程中则此任务无法触发。首先要在バッティングセンター的ハードコース游戏中获得1100分以上，然后会有一个迷之老人前来与桐生对话。出店后再次进去，与身着棒球服的男人对话，选择“挑战を受する”，战胜这个男人之后任务达成。即使输掉也可以反复挑战，直到胜利。

编号	067	任务名称	恋爱 ダーツ指南	发生时期	5-3以后
获得奖励	金钱5万、经验值3000	发生地点	バンタム	发生时段	昼、夕、夜

在バンタム玩5次飞镖游戏中的“01ゲーム”之后就会有一个叫正木的男子前来挑战，原来他想在他的女朋友前逞英雄，还暗示桐生请在比赛中故意输给他。选择“申し出を引き受ける”接受他的挑战。而实际上他的女朋友早就看出了正木的心思，希望桐生可以赢他。接着要与他进行501游戏，之后无论输赢，任务都会以“完”结束。不过如果输了的话，报酬里的金钱会变成1万日元。

编号	068	任务名称	デスボウラー	发生时期	5-3以后
获得奖励	とんかつ弁当、经验值3000	发生地点	マッハボウル	发生时段	昼、夕、夜

在1人的10フレーム游戏中得到200分以上便可以触发此任务，要出店时被一个爆炸头男子叫住，男子自称保龄球永远的冠军——死亡保龄球手，要赌上自己的名誉与桐生决一胜负，选择“胜负をする”答应下来，接下来就要与他进行3フレーム的比赛，只有一次机会，输了就会以“终”结束任务，所以之前请记录好。

编号	069	任务名称	うんちく王决定战	发生时期	5-3以后
获得奖励	うんちく王のメダル、经验值3000	发生地点	クラブセガ 剧场前店	发生时段	昼、夕、夜

玩三次Answer × Answer（可中途中断），之后出店后再进入就会在Answer × Answer机台前遇到うんちく王，他向桐生提出挑战，当然接受（选择“トレーニングに付き合う”），在接下来的游戏中都是“《如龙》系列”中的问题，如果可以获胜的话可以获得全部报酬，如果输了的话报酬会变成“うんちく王のストラップ”，不过无论输赢任务都会以“完”告终。

编号	070	任务名称	夫が最近、变なんです	发生时期	6-3以后/完成“老绅士の思い出”
获得奖励	金钱7万、经验值2000	发生地点	バンタム	发生时段	昼、夕、夜

进入バンタム后会发生剧情，坐在吧台的女人会主动找桐生说话，对话中得知她叫佐藤凉子，是从她丈夫那里听说桐生先生的。女人希望桐生可以帮助她的丈夫，阻止他丈夫去杀人。原来他的丈夫之前的工作也与黑社会有关，但与凉子结婚后就退出黑社会去找了一份正常的工作，但最近凉子发现她的丈夫晚上偷偷研究一些刀，并且背着她打电话，好像和以前的朋友商量着要杀谁……选择“引き受ける”答应下来。之后根据凉子提供的线索来到麻将馆六兰庄，在这里见到一个身穿红色衣服的男人，之后保持一定距离在后面跟着他，最后见到他停在汉堡包店附近的一所大楼前，桐生急忙打电话通知凉子，但没想到打电话时被男子发现了，无奈之下只要拳脚相见。打败他之后，从男子口中得知他晚上研究刀原来是为了上料理学校，此时凉子赶来，误会解开，任务也就完成了。

编号	071	任务名称	またまた 满腹チェイサー	发生时期	6-3以后/完成“夫が最近、变なんです”
获得奖励	スタミナンスパーク、经验值3000	发生地点	九州一番星	发生时段	昼、夕、夜

在九州一番星前与店员对话，得知又有人吃完了饭没给钱，仔细

一看，又是上次在韩来烧肉馆吃霸王餐那小子，选择“食い逃げ犯を追いかける”抓捕他，对方的体力很少，撞上两次之后即可抓住，把他拽回九州一番星付了饭钱后任务结束。

编号	072	任务名称	チンピラ亲孝行	发生时期	6-3以后/完成“猫ウォッチャー”
获得奖励	寿司诘め、金钱10000、经验值2000	发生地点	天下一通り	发生时段	昼、夕、夜

在天下一通り遇到一个焦躁的小混混，他的祖母从乡下来到了神室町，小混混希望桐生假扮他的部下以让其显得非常有势力，从而让他的祖母开心，选择“チンピラの手助けをする”，之后自动转移到千禧年大厦前，之后的对话中依次选择“クールビズですから”、“事故があって、立ち入り禁止です”，然后会自动转到韩来烧肉馆，可不想此时却来了个要账的，无奈之下为了保全这小混混的面子，只好先代他还了欠款（选择“代わりに10万払う”）。之后趁小混混不在，他的祖母对桐生表示了感谢，其实祖母早就知道这是小混混编造的一出戏，是为了哄她开心的，祖母代小混混还了桐生钱还给了桐生一点乡下的特产，戏已到此，桐生也不必再演下去了，嘱咐了小混混要好好孝顺祖母后就找了个借口离开了，任务也就完成了。

编号	073	任务名称	スターダスト	发生时期	6-3以后/完成“チンピラ亲孝行”
获得奖励	金钱10万、经验值8000	发生地点	スターダスト	发生时段	昼、夕、夜

进入スターダスト与一辉谈话，原来一个经营多家娱乐场所的叫京极的人提议在横滨开スターダスト的分店，与ユウヤ对话，得知他也在考虑分店的事情。离开后接到ユウヤ的电话，之后到バンタム找ユウヤ谈话，得知原来他是赞成开分店的，但桐生表示这还需要听取一辉的意见。结束谈话后再次来到スターダスト，发现这里已经对于分店的事形成了赞成派和反对派，两派可以说针锋相对，那个一直鼓励ユウヤ做分店店长的エイジ还在边上不停煽风点火，暂时停息争斗之后，与一辉对话，一辉表示会在喫茶アルプス等桐生，离开スターダスト赶往喫茶アルプス与一辉就ユウヤ的事情谈了一次话，之后在天下一通り的小路上见到エイジ，从电话中得知原来他是在利用ユウヤ，桐生自然不会放过他，一顿暴打之后，桐生打电话通知了一辉和ユウヤ过来。在エイジ说出了事情真相后，一辉冲动地去找京极算账，桐生则急忙赶去千禧年大厦帮助一辉，之后在ユウヤ的帮助下，几人“血洗”了京极事务所，一辉和ユウヤ也终于解除了误会。

编号	074	任务名称	逃げてみろ屋	发生时期	6-3以后/完成“タクシードライバー”
获得奖励	金钱7万、经验值3000	发生地点	七福パーク	发生时段	夜

和七福停车场上站着的两个男人对话，遇到了之前自称“殴ってみろ屋”的男人的哥哥，他要为他的弟弟报仇，向桐生发起挑战，他的哥哥自称是“逃げてみろ屋”，擅长的则是跑步，号称只要能不被他追上就可以获得7万元的报酬，选择“挑战する”，之后赛跑的路线是从七福停车场到チャンピオン街，チャンピオン街小路曲折迂回，要时刻注意线路别跑进死胡同里，可反复挑战，熟悉线路后达成应该不难，实在困难就到赛之河原找マック修行之后再来吧！

编号	075	任务名称	悩める新入社员	发生时期	6-3以后/完成“逃げてみろ屋”
获得奖励	スタミナンスパーク、经验值2000	发生地点	第三公园	发生时段	夕、夜

在第三公园里遇到一个倒在地上的男人要水喝，选择“水を与える”给他一瓶水（如果没有到周边便利店买一瓶即可），一瓶水下去之后男人清醒过来，原来他因为新进这家公司一年了去庆祝时喝多了，不过喝多了并不是因为高兴，他本来的理想工作是进大建筑公司盖大楼，可现在却类似一个小包工队的工头，所以每天因梦想与现实的差距而苦恼而喝酒。对话中选择“仕事はガマンが大切だぞ”，之后离开此区域再回来与男人对话，得知他还是信心不足，于是再度鼓励他（选择“自分のためだろう”），之后离开这个区域之后再回来与其对话，得知他已经放弃心爱的建筑转行做IT了，并且询问桐生他这个决定如何，选择“どうだもいい。好きにしろ”。可男人好像对这个回答不太满意，而且情绪很激动，看到这个情况，桐生决定用拳头让他冷静一下，一拳将其打倒在地后，桐生告诉他，梦想不可放弃，一旦放弃就不可能再捡回来，而男人也如梦初醒，对桐生表示了深深地感谢。

编号	076	任务名称	剧场前のイ・リュウジョン	发生时期	6-3以后/完成“净水器”
获得奖励	金钱5000、经验值5000	发生地点	剧场前通り	发生时段	昼、夕、夜

在剧场前见到了一群中老年妇女，打听之下得知原来他们是韩流明星イ・リュウジョン的FANS团，而今天是リュウ主演的电影在神室町的特别上映日，所以她们聚集在这里。可今天来的FANS很多，和桐生谈话的这个大妈担心要不到签名，于是就拜托桐生帮忙要签名，选择“引き受ける”答应下来。之后要正面从人群中不碰到其他人到イ・リュウジョン的面前去，如果碰到3次则算任务失败，任务会以“终”结束。到イ・リュウジョン面前后，没想到イ・リュウジョン竟然认识桐生，对话中选择“会ったことがある”，原来数年前イ・リュウジョン来日本时桐生曾经帮助过他。正在谈话间几个小混混前来，对イ・リュウジョン提出了非常无理的要求，イ・リュウジョン不答应他们就要动用武力。面对这种情况桐生自然不能坐视不理，将他们打跑之后，桐生也帮那个大娘要到了签名，皆大欢喜。

编号	077	任务名称	オカマから逃げろっ！！	发生时期	6-3以后/完成“剧场前のイ・リュウジョン”
获得奖励	经验值3000	发生地点	松屋 泰平通り店前	发生时段	昼、夕、夜

在松屋泰平通り店前，桐生突然感到有人老跟着自己，四周一看，原来是之前那个男扮女装的人妖，桐生正想要逃跑时没想到她却出现了，这下不跑也不行了，这家伙实在太让人感到恶心了。接下来要围着“クラブセガ 剧场前店”跑圈，直到耗光人妖的体力。

编号	078	任务名称	チェーンストーカー	发生时期	6-3以后/完成“オカマから逃げろっ！！”
获得奖励	金钱5万、经验值5000	发生地点	Club Koakuma前	发生时段	昼、夕、夜

与站在Club Koakuma前的女孩儿对话，了解到她貌似被奇怪的人跟踪，希望桐生可以帮他解决，选择“引き受けよう”。之后要跟踪那个穿红色衣服的高个子男人，注意不能离太近也不能离太远。跟了一段路之后发现他鬼鬼祟祟地和一个戴着眼镜的男人商量着什么。之后选择跟着那个戴眼镜的秃头男人（眼镜の男を追う），跟了一段路之后见到他被另一个光头的男人赶走了，于是转而跟着这个秃头，跟了一段路之后却见到秃头和之前那个穿红色衣服的高个子男人在一起，还有之前的女孩儿。询问下原来秃头男子也是女孩儿雇来帮忙调查骚扰者事件的，此时戴眼镜的男人出现，原来他是女孩儿的父亲，而红衣服高个子男人则是女孩儿的父亲担心女孩儿所安插的“卧底”……

编号	079	任务名称	ラーメン屋见习い	发生时期	6-3以后/完成“ラーメン物语”的神室町部分/完成“またまた満腹チェイサー”
获得奖励	金钱2万、经验值2000	发生地点	九州一番星	发生时段	昼、夕、夜

在九州一番星拉面店里，从大将的对话中得知今天他有些事情不得不离开，所以拜托桐生帮忙照看店铺，选择“店を手伝う”答应下来。之后面对客人的点菜依次选择“チャーシューとんこつラーメン”、“明太とんこつラーメン”、“九州とんこつラーメン大盛”、“W角煮とんこつラーメン”、“九州とんこつラーメン”。实际上就是考验玩家的记忆力。

编号	080	任务名称	桐生、スリ疑惑	发生时期	6-3以后/完成“大当たりの　”
获得奖励	经验值3000	发生地点	松屋前	发生时段	昼、夕、夜

走到“松屋　泰平通り店”前时，一个身穿黄绿色衣服的女人突

然跑过来，桐生躲闪不及撞了她一下，道歉之后这个女人却诬陷桐生偷了她的钱包。此时打开道具菜单，发现多了一个“见知らぬ财布”，选择使用（如果身上道具栏满了的话则无法继续进行，请空出一个空位之后再来此地），桐生表示不是他偷的钱包，可还不等他解释，女人就叫来了4个小混混，钱包还回去后，他们还提出要10万“封口费”，这明显是“碰瓷”的，自然不能纵容他们，选择“断る”，之后教训他们一顿之后，桐生顺便教了一下他们怎么做人。

编号	081	任务名称	万引きGメン	发生时期	6-3以后/完成“桐生、スリ疑惑”
获得奖励	金钱3000、经验值5000	发生地点	ポッポ 昭和通り店	发生时段	昼、夕、夜

进入“ポッポ 昭和通り店”之后再出来就会遇到便利店的店长，他非说桐生偷了东西，可实际上桐生当然没有那么干，检查之后店长很不好意思，原来他的店最近时常被偷一些高价格的产品，而店长希望桐生可以帮他抓捕扒手，选择“引き受ける”答应下来，之后正确的小偷是那个在漫画杂志前的年轻男子，在他要出店前选择“引き止める”即可完成任务。

编号	082	任务名称	用心棒依赖	发生时期	6-3以后
获得奖励	金钱50万、经验值5000	发生地点	龙宫城	发生时段	昼、夕、夜

进入龙宫城的カジノ两次，便会遇到事件，两个非常嚣张的男人从这里离开后，赌场的支配人便会拜托桐生在神室町帮忙选拔强壮有实力的保镖，选择“スカウトを引き受ける”。之后要完成5个有关保镖选拔的任务，包括083号“1人目の用心棒”、084号“2人目の用心棒”、100号“3人目の用心棒”、101号“4人目の用心棒”以及106号“5人目の用心棒”。最后会在千禧年大厦前接到短信，之后回到龙宫城的カジノ来找カジノの支配人领取报酬即可。

编号	083	任务名称	1人目の用心	发生时期	6-3以后/触发“用心棒依赖”
获得奖励	经验值2000	发生地点	チャンピオン街	发生时段	昼、夕、夜

根据カジノの支配人提供的线索，第一个保镖候选人就在チャンピオン街，之后在チャンピオン街的西北角发现一个躺在地上睡觉的男人，这就是カジノの支配人口中的第一个候选人飞田，选择“飞田を起こす”把他叫起来，表明来意后飞田表示只要能打倒他便愿意接受，之后打败他便可完成任务。

编号	084	任务名称	2人目の用心棒	发生时期	6-3以后/完成“1人目の用心棒”
获得奖励	经验值2000	发生地点	ミレニアムタワー前	发生时段	昼、夕、夜

在ミレニアムタワー前接到短信，第二个保镖候选人的所在地也在短信中被提到。接下来到七福通り韩来烧肉馆附近会见到一个身材魁梧的男人在和另外一个戴眼镜的男人起着争执，他就是カジノの支配人口中的第二个保镖候选人岩熊了。上前与其对话(选择“岩熊に话しかける”），岩熊同样表示只要桐生能够打败他就愿意接受保镖的工作，岩熊属于相扑型选手，战斗过程中不要用投技。战胜他任务即可完成。

编号	085	任务名称	银幕の龙	发生时期	6-3以后
获得奖励	樱吹雪、金钱20万、经验值1万	发生地点	剧场前通り	发生时段	昼、夕、夜

与剧场前通り前三个正在因为什么事看起来很为难的男人对话，原来他们是电影公司的，正在为角色的问题发愁，原定的主演因为受伤不能继续，所以希望桐生能够当他的替身先救一下场。演电影是个不错的差事，欣然接受（选择“分かった。引き受けよう”）。之后要记住剧本里的红字，那是等下桐生即将说的台词。不过实际上在原有台词的意思上进行一些发挥可以得到更多的好评，等下说明。看完台词后选择“よし、全部忆えたぞ”，之后正式开拍。之后最好的行动和选择依次是“亲ァ杀られた‘返し’に来たぜ”、然后在战斗中按照花井、鸟海、松风、大月的顺序击倒对手、“男らしくサシで命（タマ）夺りに来やがれ！”、按照“极みは地击、武器（刀）、武器（达摩）”的顺序发动喧哗奥义击倒全部对手、“引导を渡してやる。あの世で亲父に诧びるんだな”、在战斗中被打成体力闪红光状态、“仁义は金じゃ买えねぇんだよ”，全部按照上面执行便可在任务结束时获得最佳报酬。

编号	086	任务名称	勤め明け	发生时期	6-7以后/完成“スターダスト”
获得奖励	血のブローチ、经验值3000	发生地点	天下一通り	发生时段	昼、夕、夜

带力也游览完神室町之后可以触发。在天下一通り的南端入口处见到一个到处打听柄本医院的男人，于是好心的桐生决定给他领路（选择“柄本医院まで案内する”），之后带着他移动到柄本医院，对话之后拜柄本医生所托，桐生要带这个男人在神室町内走一走（选择“神室町を案内する”）。离开后先带男人前往千禧年大厦，却不想遇到了男人的旧仇家，帮助他打跑三个小混混。之后带他到泰平通り东、チャンピオン街西南角附近的地方，却不想又碰到了男人的“旧友”，再次出手帮他解围。最后带男人到西公园处，见到了他以前的老大，他的老大决定放过他，让他去过自己的生活，任务也就到此结束了。

编号	087	任务名称	愈し系ヤクザ	发生时期	6-7以后
获得奖励	经验值1万	发生地点	七福パーク附近	发生时段	夜

在七福停车场对面见到一个男人“强买强卖”般非要给一个女孩儿带路，女子无奈之下向路过的桐生求救，选择“痛い目に遭いたくなかったら失せろ”赶走男子。实际上女孩儿确实是迷路了，于是桐生便带她找到了她想去的地方，女孩儿为了表示感谢要请桐生喝一杯，恭敬不如从命，选择“折角だから付き合うか”。在酒吧内，桐生和女孩儿谈话间，一个男人走了进来，看起来和女孩儿认识，但因为一些事情正在生女孩儿的气。选择“そんな言い方はないんじゃないか？”，之后男人气哄哄地离开了。之后的对话中，桐生了解到那男人其实是女孩儿的男朋友，一年前从乡下来到神室町之后就没回去过……之后女孩儿要求桐生带她回旅馆，选择“ああ、いいぜ”答应下来。到旅馆后女孩儿要桐生自己先上去，却没想到实际上是个“陷阱”，愤怒的桐生知道自己上了当，决定离开，离开时恰巧碰到了之前在停车场附近和女孩儿上演“苦肉计”的男子，男人向桐生索要“慰安费10万”，面对这种敲诈，桐生自然不会屈服（选择“えるがない”），然后暴打此男一顿。之后在酒吧又见到了骗人的女孩儿和之前假扮她男朋友的男人，对女人当然不能下手，暴打那男人一顿解气之后任务完成。

编号	088	任务名称	画龙点睛	发生时期	6-7期间限定
获得奖励	经验值1万	发生地点	ピンク通り里	发生时段	夜

带力也在神室町游览期间的限定任务。在和力也去玩韩来烧肉馆之后选择“もう少し力也に付き合う”，之后带他去ピンク通り里的龙神会馆，力也会提出请刺青师帮助他完成背后饭匙倩毒蛇的刺青，但刺青师傅说什么也不肯帮力也完成这个刺青，无奈之下两人只得离开。在离开时两人见到了一群小混混正在欺负路边一对无辜的男女，一身正气的力也看不下去了，打跑了这群人渣。这一切都被刺青师傅看在了眼里，有感于力也的男子汉气概，刺青师傅终于决定帮助力也完成背后的刺青。

编号 089 **任务名称** 同乡の女 **发生时期** 6-7之后/再次与力也同行时
获得奖励 经验值1万 **发生地点** エイジア **发生时段** 夜

到了ニューセレナ与伊达汇合后，再次与力也对话选择和其一起同行。之后带着他前往エイジア，与门口的招待对话，选择“入ろう”。和力也看完跳舞之后，力也认出了跳舞的女孩儿是自己中学时候的同学上野夏实，但对方却不愿意承认，经过进一步对话后，女孩儿道出自己实际上是夏实的姐姐。离开后力也会接到夏实的姐姐秋穗的电话，之后到九州一番星附近见到一个男人对秋穗不依不饶地纠缠，力也帮秋穗解了围，赶走了那个骚扰者。

之后力也又会接到秋穗的电话，这次要赶往的地点是吉田バッティングセンター；接下来在力也接到电话后还要赶往千禧年大厦前，再次帮秋穗赶走骚扰者之后，桐生有些怀疑力也被利用的样子，但力也却毫不在乎。之后在“中道通り里”附近，两人见到秋穗被几个小混混围住，原来秋穗欠了地下钱庄的钱，他们是来要债的，帮助打跑讨债者之后，力也决定帮助秋穗还钱，便离开去想办法了。桐生担心力也被利用，便跟踪秋穗对其实施调查，没想到秋穗果然就是力也的中学同学夏实，并且她实际上就是在利用力也。教训了夏实的同伴之后，桐生拽着夏实去和力也讲清楚，却见到了力也为帮她还钱被地下钱庄的人打的场面，桐生出手帮助力也收拾了这帮地下钱庄的人渣之后，夏实终于被力也所感动，决定和力也一起回冲绳，回到他们的故乡……

编号 090 **任务名称** はたまた 满腹チェイサー **发生时期** 7-1以后/完成“またまた 满腹チェイサー”
获得奖励 スタミナンスパーク、经验值5000 **发生地点** ジェラテリア神室 **发生时段** 昼、夕、夜

与ジェラテリア神室店前的ジェラテリア神室店长对话，得知又有吃霸王餐的，不用想，自然还是那个老面孔，看到那个胖子桐生都有些无奈了，选择“食い逃げ犯を追いかける”，又一场追击战上演，抓住他之后选择“いいから、金を払え”，任务结束。

编号 091 **任务名称** 强盗乱入 **发生时期** 7-1以后/完成“勤め明け”
获得奖励 金钱3万、经验值3000 **发生地点** 西公园 **发生时段** 昼、夕、夜

先到西公园前与一个身穿黑色衣服站在自行车旁的男子对话，听到他的自言自语之后进入Mストア神室町时就会遇到抢劫事件，不过在桐生面前企图用武力抢劫算是他倒霉，到店外劝其自首未遂之后，只好一顿暴打伺候。强盗被打倒后依旧不选择自首，而是选择了逃跑。和店员对话后选择“盗を追う”，之后与店旁的一个戴眼镜的男人打听刚才强盗逃跑的去向（对话中选择“黑いジャケットの男だ”），之后根据男人给的线索在儿童公园见到了之前在西公园前那个自言自语的身穿黑色衣服的男子，对话后确认他就是强盗，可他依旧拘捕，没办法，再用武力制服他一次吧！之后选择“自首をすすめる”，任务结束。

编号 092 **任务名称** リフォームにご用心 **发生时期** 7-1以后/完成“强盗乱入”
获得奖励 金钱5万、经验值1000 **发生地点** ニューセレナ **发生时段** 昼、夕、夜

与ニューセレナ前的老人对话，得知他要交给リフォーム公司一笔钱并正为怎么筹到这笔钱而苦恼。之后进入ニューセレナ，妈妈桑拜托桐生看店然后自己去买材料，选择“引き受ける”。她刚出门没多久，就有两个号称リフォーム公司来检修建筑的人前来，对话中选择“追い出す”，然后发生战斗，打赢两人后回到店里，这时妈妈桑回来，从她口中得知，那所谓的リフォーム公司是专门欺诈百姓钱财的。

编号 093 **任务名称** 亲子をつなぐ赤い风船 **发生时期** 7-1～10-1/完成“万引きGメン”
获得奖励 キャビアスキンバッグ、经验值8000 **发生地点** 中道通り **发生时段** 昼、夕

在中道通り北端遇到一个哭哭啼啼的男孩，原来他的气球飞走了，而没那个气球他的妈妈就会找不到他。桐生决定帮助小男孩儿拿回气球，选择“俺が取ってきてやろう”。之后一直追着气球来到儿童公园，拿回红色气球后一名女子出现在眼前，原来她就是那个孩子的妈妈，她也是追着气球找到这里的。桐生带着女人找到了孩子，伴随着母子团聚，任务也完美达成。

编号 094 **任务名称** ツナ・ファンド **发生时期** 7-1以后/完成“リフォームにご用心”
获得奖励 マグロ×4、金钱100万、经验值1万 **发生地点** 寿司吟 **发生时段** 昼、夕、夜

进入寿司吟，之后在大将的推荐下选择“マグロを頼む”，之后旁边的一个客人滔滔不绝地开始给桐生讲起了金枪鱼的事情，最终目的就是要桐生出资赞助他们水产公司“ツナ・ファンド”，选择“胡散臭い話だが　あえて话にのるか”，之后选择“100万”。

接下来要完成这个任务要到剧情进行到第10章，回到琉球街后会接到泽田的短信报告金枪鱼养殖的状况，之后要到初町北最东北角，选择“入る”，却被告知没这么个事务所。回到神室町，又接到了泽田的短信。之后先到寿司吟找大将打听到泽田的事务所，再去千禧年大楼东南角旁边的建筑物会自动出现选项，选择“乘り入む”，进去后才得知泽田其实是个大骗子，专门靠“ツナ·ファンド”来四处骗钱的。正在桐生愤怒之际，泽田一伙人出现，见事情败露，泽田也只好和桐生武力相向。打败他们一伙人后拿回投资的钱，任务也就结束了。

编号 095 **任务名称** ブランドひったくり **发生时期** 7-1以后
获得奖励 キャビアスキンバッグ、经验值3000 **发生地点** ル·マルシェ **发生时段** 昼、夕、夜

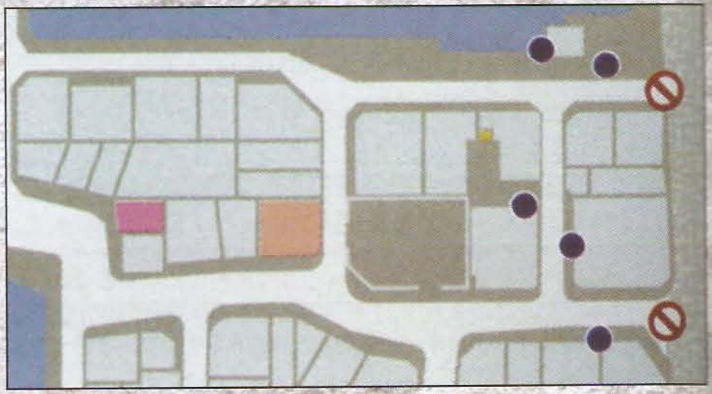
在ル·マルシェ随便购买一个包，出店后即被一个人给抢走了。之后在“ポッポ　中道通り店”附近发现抢包贼，但为了端掉他们的老巢，先忍得一时，选择“しばらく泳がせてアジト探る”。跟随抢包贼到了他们的据点之后，要与5个敌人战斗，战斗胜利后任务达成。

编号 096 **任务名称** 捕まえてみろ屋 **发生时期** 7-1以后/完成“悩める新入社员”
获得奖励 金钱10万、经验值5000 **发生地点** 七福パーク **发生时段** 昼、夕、夜

在七福停车场又见到了之前败在桐生手下的“殴ってみろ屋”和“逃げてみろ屋”，这次他们又请来了新帮手——他们的哥哥“捕まえてみろ屋”。此男称只要能够在追逐战中抓到他就可以获得10万赏金，选择“挑战する”，这家伙跑得确实快，不过只要被逮到一次就可以赢，所以玩家在追逐过程中要力求在每个拐角处缩短距离。追上他之后任务结束。

编号 097 **任务名称** 神室町の女王 **发生时期** 7-1以后/完成“捕まえてみろ屋”
获得奖励 イタリア制女性用香水、金钱10万、经验值8000 **发生地点** 七福通り东 **发生时段** 昼、夕、夜

在七福通り东的最东边尽头处碰到一个男人，他问桐生是否是一个守口如瓶的人，选择“ああ、秘密は守るほうだ”，原来男人请了大明星吃饭，这期间想请桐生帮助保护行踪。选择“ガードを引き受ける”，之后男人告诉桐生主要的工作就是防止那些狗仔队们偷拍，之后要赶走5个偷拍的人，这5个人的具体位置如图，玩家要提前到相应位置赶走他们。



编号	098	任务名称	スーパーキャッチ	发生时期	7–1以后/完成“チェーンストーカー”
获得奖励	金钱10万、经验值3000	发生地点	七福通り东	发生时段	昼、夕、夜

与“七福通り东”一个穿红色上衣的拍手招呼客人的男人对话，对话前4次全选择“高すぎると断る”，第5次选择“店に案内させる”，之后被男人带到一个小巷子里，原来他们是想抢钱，暴力解决他们之后任务结束。

编号	099	任务名称	オカマから逃げろーっ!!!	发生时期	7–1以后/完成“スーパーキャッチ”
获得奖励	サイレンスシューズ、金钱5万、经验值5000	发生地点	储物柜附近	发生时段	昼、夕、夜

在神室町储物柜附近又见到了那个阴魂不散的魁梧人妖，依旧是三十六计走为上，这次要连逃三次，第一次和第三次的可行动区域都比较小，靠那些汽车和人妖绕圈子即可，他的体力很短，还是比较容易通过的。通过之后获得的报酬为不容易遇敌的サイレンスシューズ，非常有用。

编号	100	任务名称	3人目の用心棒	发生时期	7–1以后/完成“2人目の用心棒”
获得奖励	经验值3000	发生地点	ミレニアムタワー前	发生时段	昼、夕、夜

在千禧年大厦前接到カジノの支配人的短信之后，在天下一通り里路地会遇到一个从背后突然出现叫桐生不要动的男人，对话中先不表明来意，选择“名乘る”。在桐生报上姓名之后，男子表示认识桐生，之后两人就保镖工作进行商谈时，突然一伙小混混出现，从言语中判断他们是难波的仇家。帮助难波打跑他们之后，难波表示愿意接受保镖的工作，事件得到了完满解决。

编号	101	任务名称	4人目の用心棒	发生时期	7–1以后/完成“3人目の用心棒”
获得奖励	经验值3000	发生地点	ミレニアムタワー前	发生时段	昼、夕、夜

在千禧年大厦前接到カジノの支配人的短信之后，到エイジア门口与接待对话并进入エイジア，之后与舞厅门口的接待员对话，再找蹲在地上的武器オタク对话，两人到外面打了一架之后，桐生表明了来意，希望可以利用他的武器知识来保护龙宫城カジノ的安全，武器オタク欣然接受。

编号	102	任务名称	东京侵略 火星ファイター	发生时期	9–1以后/完成“はたまた 满腹チェイサー”
获得奖励	南泽のサイン、金钱1万、经验值5000	发生地点	ミレニアムタワー前	发生时段	昼、夕、夜

在千禧年大厦前和一个戴着橙色帽子的男子对话，原来他是来神室町寻找他的搭档南泽，之后在公园前通り找到南泽，告诉了他北川正在找他的事情，桐生决定打电话把北川叫过来，可是南泽好像很不愿意见北川，甚至要用暴力阻止桐生，打倒他后桐生拨通了北川的电话，重新相见的两人终于又再度合作了。

编号	103	任务名称	スリ、大慌て	发生时期	9–1以后/完成“ツナ・ファンド”的神室町部分/所持金4万以上
获得奖励	金钱10万、经验值5000	发生地点	泰平通り	发生时段	昼、夕、夜

在泰平通り西遇到了一个戴帽子的男人，男人撞了桐生一下之后，桐生就发现钱包里少了4万日元，这明显是刚才那个人偷的。于是桐生自然要追上他要回自己的钱，接下来会触发一场追逐战，对手跑得相当慢，很容易就可以追上，追上后桐生要求还钱，可小偷在逃跑过程中把钱已经全弄掉了，没办法只得用自己的10万元还给了桐生。

编号	104	任务名称	电话ボックス	发生时期	9–1以后/完成“スリ、大慌て”
获得奖励	金钱5万、经验值8000	发生地点	剧场前电话亭附近	发生时段	昼、夕、夜

路过剧场前的电话亭时电话突然响了起来，选择“电话に出る”接电话，对方提出了奇怪的要求，此时要想完美达成任务的话就不能按电话里指示的做。正确的方法是到天下一通り南端找到一个正在打手机的男子，与其对话后得知他就是通过公用电话搞恶作剧的人，用拳头给他一些教训之后就可以以最好的结局达成此任务了。

编号	105	任务名称	あなたの运势、占います	发生时期	9–1以后/完成“オカマから逃げろーっ!!!”
获得奖励	水晶球、经验值3000	发生地点	ピンク通り	发生时段	昼、夕、夜

在ピンク通り见到一个公开摆摊占卜的占卜师，与其对话后选择“见てもらう”，之后占卜师提出要交12万日元才肯替桐生占卜，付了12万占卜费后（选择“12万日元払う”）。离开后不久遇到一个女孩儿告诉桐生那个占卜师实际上是骗人的。之后到中道通り的クラブセガ前与三个女人对话，从他们口中得知了那占卜师骗人的事迹，接下来自然是要回ピンク通り找那占卜师问个明白，可当桐生提出还钱时，占卜师叫来了她的儿子们（儿子还真不少……）。用拳头将他们制服后，他们一家离开了神室町，走前占卜师还拜托桐生不要将他们的去处告诉别人。稍后クラブセガ前那三个女人也赶来要钱，此时选择“何も见なかったことにして、そっとしておく”，之后在ピンク通り南端与那几个女人对话，得知他们要继续去寻找那占卜师，然后就离开了。之后为了向桐生表示感谢，占卜师将水晶球送给了桐生。

编号	106	任务名称	5人目の用心棒	发生时期	9–1以后/完成“4人目の用心棒”
获得奖励	怒りのブレスレッド、经验值5000	发生地点	ミレニアムタワー前	发生时段	昼、夕、夜

在千禧年大厦前接到カジノの支配人的短信之后，到MEB店内遇到候补人千堂，找其对话表明来意（选择“用心棒にスカウトする”），被其拒绝，再次对话后气急败坏的千堂主动出手开始攻击桐生，正好借此机会也让他见识一下桐生的实力。打倒他的同时他也接受了用心棒的工作。此时也可以准备到カジノ去领取报酬了。

编号	107	任务名称	喫茶アルプス杀人事件	发生时期	9–1以后
获得奖励	金钱20万、经验值2万	发生地点	喫茶アルプス前	发生时段	昼、夕、夜

在喫茶アルプス店前看到一个女人一边发着传单一边喊着要替自己的哥哥伸冤，而这时桐生发现若造也在这里，而且好像很在意这件事情。这时发传单的女子发现了若造，跑过来说了一句“我哥哥绝对不会杀人”就离开了。之后在饮茶店里，若造向桐生讲明了事情原由：那个女人名叫明智希，6年前，这里曾经发生过一起杀人事件，该事件的嫌疑犯就是刚才那个女人的哥哥明智勇一，而若造在事件发生后为了报道曾来这里调查过这件事。但据说明智勇一被逮捕后一直否认是自己杀了人，而实际上当初写报道时若造也是对勇一杀人这件事半信半疑……而若造事实上曾经在这家饮茶店里打过工，当时勇一还是他的同事，根据若造对他的了解，勇一不像是能够杀人的人。事到如今，旧事重提，若造希望桐生可以帮助他调查清楚这件事。选择“分かった、いいだろう”，之后听取若造对当时事件的叙述，从叙述上来看，勇一确实是具有杀人动机，之后获得若造的笔记本后，桐生便展开了调查。

进一步调查要等到剧情发展到第12章以后才可以。当剧情发展到12–2时，到バンタム与带着帽子的前田刑警对话，从他那里得到了关于杀人事件的线索。接下来要找的是“クラブセガ 剧场前店”的店员今川、マッハボウル的从业员宇佐美、“ポッポ 中道通り里店”的浅井、喫茶アルプス的木下、赛之河原地下的花屋。全部询问过后回到喫茶アルプス店里，得到“若造的证言”；再到スターダスト取得裕子的名片，随后再次到バンタム与前田刑警对话。最后回到喫茶アルプス店里，开始谜底揭晓。

依次要拿出的是“宇佐美的证言”、“灰皿に付着した指纹”、“木下的证言”、“今川的证言”、“押收品リスト和浅井の证言2”；指出犯人是木下裕子；之后依次拿出的证据是“浅井の证言”、“裕子的名片”、“若造的证言”和“花屋的证言”。

HARDWARE FEATURE EXPRESS GUIDE

编号	108	任务名称	永远なれ满腹チェイサー	发生时期	10-1以后/完成“はたまた 满腹チェイサー”
获得奖励	金の皿、经验值8000	发生地点	えびすや 琉球街	发生时段	昼、夕

在北琉通り见到一个正在烦恼的饭店店长，而看到这个标题，也知道他烦恼的又是有人吃了饭没给钱就跑了，桐生抓吃霸王餐的可以说是老手了，选择“食い逃げ犯を追いかける”，之后开始追逐战，这个吃霸王餐的体力很高，但跑得却不快，熟悉路线后在拐角处下手。抓住他之后发现此人就是桐生在神室町抓住多次的那个胖子，可如今他却变瘦了，并且他还在博客发表了关于吃完饭逃跑的文章，颇受欢迎。听到这里桐生相当无语……但还是要拽他回去付钱的。

编号	109	任务名称	英会话の劝诱 step.3	发生时期	10-1以后/完成“迷子ハンター”
获得奖励	イタリア制高级ネックレス、经验值3000	发生地点	电车站前	发生时段	昼、夕

在电车站对面再次见到那个卖英语教材的女人，在其推荐下花2万日元购入中级教程（选择“中级编のテキストを买う”）。之后在アクアスカイ会遇到之前数次遇到的金发外国美女，对话中选择“Don't love me”，之后对话结束后任务达成。

编号	110	任务名称	M资金を追え	发生时期	10-1以后/完成“英会话の劝诱 step.3”
获得奖励	战国锁かたびら、经验值3000	发生地点	えびすや琉球街	发生时段	昼、夕

与えびすや琉球街前的老人家对话，在其委托下寻找“M资金”（选择“M资金探しを手伝う”），之后在玉城组事务所旁边的立体停车场会出现“见る”的选项，选择后给老人打电话把他叫到了这里，之后老人想了一会儿便到停车场里面去挖了，后来的对话中桐生才得知所谓的“M资金”其实就是战争中的家书。而老人在当初撤退时不忍心把战死的士兵的家书交给他们的家人，便把这些家书埋了起来，老人如今将它们挖出来，就是想完成把这些家书送到他们家人手里的心愿。

编号	111	任务名称	英会话の劝诱 step.4	发生时期	10-1以后/完成“M资金を追え”
获得奖励	イタリア制リング、金钱15万、经验值5000	发生地点	电车站前	发生时段	昼、夕

依旧是与电车站对面的卖英语教材的女人对话，这次要花5万5千元购买“ラブ编テキスト”。之后在北琉通り十字路口附近再次见到金发外国美女，对话中选择“Yes”。接下来在外国金发美女家中被要求付25万日元时选择“わない”，之后与三个外国男人发生战斗，胜利后任务达成。

编号	112	任务名称	开き直ったぶつかる男	发生时期	10-1以后/完成“酒饮み对决”
获得奖励	金钱10万、经验值5000	发生地点	北琉通り	发生时段	昼、夕

在初町到北琉通り之间会见到之前数次“碰瓷”的那几个人，此时他们的规模已经上升到6个人，主动过去接触便会触发此任务。这次他们干脆不装受伤了，直接要钱。面对这帮人渣最好的办法就是见一次打一次，将6人全部打倒后任务达成，这次，他们是真的受伤了。

编号	113	任务名称	东京に来たぶつかる男	发生时期	10-1以后/完成“105”以及112”号任务
获得奖励	金钱15万、经验值8000	发生地点	バンタム	发生时段	昼、夕

路经バンタム前的道路时，没想到见到了熟悉的面孔——琉球街的“碰瓷军团”，这一伙人原来在琉球街混不下去就跑到神室町来了。可事实上这帮人想得太好了，神室町可是要比琉球街复杂恐怖多了，正说着麻烦就来了，一群小混混跑过来打倒了“碰瓷军团”的头头，然后要他们交出钱来好送他去医院。无奈之下“碰瓷军团”头领只得向桐生求救，看在在琉球街有过数面之缘，桐生决定帮助他们（选择“ぶつかる男を助ける”），之后打跑那帮小混混，任务完成。

编号	114	任务名称	东京に行きたい 第3话	发生时期	10-1以后/完成“017”以及“113”号任务
获得奖励	キャビアスキンバッグ、经验值5000	发生地点	えびすや琉球街	发生时段	昼、夕、夜

在えびすや琉球街前见到了之前立志去东京，随后付诸行动并被多次开除，最后终于在亚天使找到合适工作的かえで。打听之下才知道亚天使的客人们劝说かえで回冲绳发展，而かえで也已经和朋友想好了一个很有意思的服务项目，桐生对此也表示大力支持。对话结束后任务达成。之后玩家如果去アクアスカイ的话还可以看到这个小故事的后续发展情况，不要错过。

编号	115	任务名称	当たられカー	发生时期	10-1以后/完成“东京に行きたい 第3话”
获得奖励	金钱5万、经验值3000	发生地点	琉球通り十字路口	发生时段	昼、夕、夜

在琉球通り的十字路口南边听到两个人在讨论一辆黑色轿车的事情，之后在这个十字路口的斑马线上站一会儿就有一辆黑色轿车向桐生驶来。车上的几个人下来后口气非常不友好，不问青红皂白就管桐生要10万日元修理费，这当然不能给（选择“　わない”）。见桐生不肯掏钱，几人就想武力相逼，结果当然是反过来被桐生收拾了一顿。值得一提的是，如果在战斗中能利用到那辆黑色轿车发动喧哗奥义，就可以获得任务的最高报酬，没有利用车发动喧哗奥义的话只能拿到3万块的报酬。

编号	116	任务名称	暗ブローカーを取り押さえろ	发生时期	10-1以后/完成“暗金融と借金男 第2话”
获得奖励	金钱5万、经验值3000	发生地点	公设市场	发生时段	昼、夕、夜

进入公设市场会遇到一个戴帽子的男人，他拜托桐生带他去找名嘉原。原来他是公设市场的会长，最近发现市场内有人进行非法买卖，但是出于会长的地位考虑，此事找警察不是最好的解决办法，那势必会导致市场停止营业，于是他便想找名嘉原商量对策。选择“わかった、いいだろう”，之后根据会长的提示，犯人就在市场的2楼。之后来到市场2层，与戴着绿帽子的男人对话，之后选择“证据など必要ない”引发战斗，战斗中将敌人拖至楼梯旁发动喧哗奥义可轻松取胜，胜利后任务完成。

编号	117	任务名称	暗金融と借金男 第3话	发生时期	10-1以后/完成“暗ブローカーを取り押さえろ”
获得奖励	スタミナンスパーク、经验值5000	发生地点	地川侧道	发生时段	昼、夕、夜

与アクアスカイ旁边的桥上要跳河的男人对话，之后在对话中选择“このままではまずいし、助けるしかないか”，剧情后会发生一场战斗，打败地下钱庄的敌人之后任务即告达成。

编号	118	任务名称	恋のキューピッド 完结篇	发生时期	10-1以后/完成“续续 恋のキューピッド”
获得奖励	イタリア制ショルダーバッグ、经验值5000	发生地点	スマイルバーガー琉球	发生时段	昼、夕、夜

又在スマイルバーガー琉球店前见到了那个到处求爱的男孩儿，对话中了解到他经历了许多事情后果然还是对最初的那个汉堡店店员念念不忘，少年最终决定还是要向她告白。之后进入汉堡店看到男孩儿正向女孩儿勇敢地告白，可就在这当口一群小混混偏偏不知道从哪里蹿出来捣乱，桐生想看看男孩儿自己如何处理（选择“もうすこし样子を见る），没想到以前连和女孩儿话都不敢说的男孩儿表现得非常勇敢，于是桐生决定出手帮他一把。将两个小混混打跑之后，女孩儿却认为桐生的行为过于暴力了，这时选择“自分でなんとかするか见守ろう”，而女孩儿也答应了和男孩儿去约会看电影。

编号	119	任务名称	琉球街の七不思议 その7	发生时期	10-1/完成“琉球街の七不思议 その6”
获得奖励	碧色の宝石、幸せのコイン、金钱5万、经验值8000	发生地点	电车站前	发生时段	昼、夕、夜

在电车站前的桥上再次见到那几个爱传传闻的女高中生，这也是她们最后一次登场了。从她们的对话中得知其中一个女孩儿的父亲

因为弄坏了一辆车而被威胁巨额赔偿，现在搞得他家鸡犬不宁，而因为这件事，恐怕几人之间一起毕业的约定也很难达成了，这时一个女孩儿向河里扔了一枚硬币，并道出了意大利的愿望泉的传言，而到了冲绳，窪地川就变成了愿望泉（还真能凑合……）。几人离开后，桐生决定去看一眼女孩儿提到的车，这辆车就在卡拉OK馆附近——一辆黑色轿车（靠近后会有调查选项），而这时却冲出来一个小混混非说桐生搞坏了他的车，并带着桐生回了事务所。在事务所的对话中选择“念书を书いたらどうなるか试してみるか”。之后离开事务所路过电车站前的桥上时，那个小混混又不依不饶地追了上来，变本加厉地索要500万赔偿，这简直是在开玩笑。于是桐生又跟他回了事务所，两句话不和双方就动起手来，打败他们之后在电车站的桥上闻得女高中生父亲的事件也解决了。

编号	120	任务名称	父二人	发生时期	10–10期间限定	
获得奖励	经验值1万			发生地点	琉道一家前	发生时段	夕

和琉道一家事务所前站着的男人对话，得知他在找名嘉原，于是桐生便带他到了孤儿院，因为名嘉原正在那里养伤。谁知见了面之后桐生才知道，这个男人是干夫的父亲，而他本次来的目的是想带干夫回家，让他去他叔叔家的水产工厂工作，可干夫并不愿意。到海滩上找到干夫，对话中选择“また逃げ出すのか？”。正谈话间看到干夫的父亲在孤儿院前的路上被两个小混混困住，赶忙前去打跑两人。

之后在初町又见到干夫的父亲被那两个小混混骚扰，再次痛扁两人。之后干夫的父亲终于道出了实情，实际上他的店被关西的黑社会所干扰，他担心干夫会有危险，所以这次来想带他走。桐生让干夫的父亲放心干夫的安全，并把有问题的账本交给警察，之后独身赶到琉道一家事务所，在那里接到了名嘉原的电话，之后按照地图提示来到北琉通り见到名嘉原和干夫的父亲正和几个人起着争执，原来是商店组合长想要回有问题的账本，桐生和干夫急忙赶到联手把商店组合长一干人等赶走。可回头却发现账簿被那阴险的家伙拿走了，于是桐生自告奋勇去追回了账本。将账本交还给干夫的父亲，而干夫的父亲也不再干扰干夫的选择了。

编号	121	任务名称	懲りない二人	发生时期	12–1以后/完成“婚前旅行”/带着遥一起	
获得奖励	经验值2万			发生地点	ミレニアムタワー前	发生时段	夜

在千禧年大厦前与两名男子对话，得知他的部下留下一条要从千禧年大厦上跳下来的信息，而这个部下正是之前在冲绳见到的秋元。为了救他，无论如何也要上到千禧年大厦上面去（选择“とりあえず上に行こう”）。之后乘坐电梯上到楼顶，发现了一封遗书，这时美月也赶来了，在看完遗书后，美月也要跳楼自杀……可这时一个熟悉的身影出现了，原来秋元并没有死……之后则上演了一出令人苦笑不得又十分感动的闹剧……

编号	122	任务名称	伊达の誇り	发生时期	12–2以后	
获得奖励	经验值20000			发生地点	ル・マルシェ	发生时段	夜

在ル・マルシェ门口遇到有些为难的伊达，对话后得知原来他想买件礼物送给ニューセレナ的妈妈桑，对话中选择“上手くいくといいな”，之后和伊达回到ニューセレナ，没想到妈妈桑没有收伊达的戒指，甚至还叫伊达不要再来了。伊达走后，桐生独自回到ニューセレナ，妈妈桑道出原因，实际上她已经结婚了，不过丈夫在数年前一起事件中死掉了，妈妈桑至今没有忘掉那件事情，甚至看到伊达就会再想起来。到第三公园将这件事告诉伊达，伊达表示这件事他也知道，妈妈桑死去的丈夫实际上和伊达是同事，伊达最初来这里就是为了帮忙照顾同事的妻子，却没想到慢慢喜欢上了她。这时，伊达突然想到刚才在店里见到的人就是数年前事件的犯人，也就是打死妈妈桑丈夫的人，想到这里，伊达急忙离开了……桐生也急忙赶回ニューセレナ，却不见人影。之后从后门出来，见到妈妈桑被之前那个人用枪挟持着。为了争取时间，桐生自己留下来对付小喽啰，让伊达去追妈妈桑。收拾掉杂鱼后，过一段时间会接到若造的电话，之后赶往地图绿色标记地点，击倒全部敌人后救出妈妈桑，任务达成。

编号	123	任务名称	亚门	发生时期	12–2以后/全分支任务、通缉犯、IF7全通过	
获得奖励	经验值20万			发生地点	坚生会本部	发生时段	昼、夕、夜

亚门在本作依旧作为最强敌人登场，触发此任务的要求依旧苛刻，玩家在完成除去本任务之外的所有分支任务、全部20个通缉犯打倒并且通过了南田博士的IF7所有关卡后，在坚生会本部与伊吹对话，之后再到チャンピオン街东南空地上找南田博士对话，最后乘坐出租车前往“山奥的斗技场”就会触发与亚门的战斗。

亚门的体力超高，最初使用两把刀，在体力下降一定程度后会改成两把枪，在其用双刀时等待其出招打空时的破绽攻击，但一般的攻击无法使亚门出现硬直，所以对他的攻击切不可连击打到招式出完，见其要出招了就要赶紧闪；在其换成两把枪为武器时，基本的攻击方法就是与其保持中距离，看其抬枪就闪避绕背后攻击；此外，利用他没有硬直的特点，手指虎系武器的○键连击可以发挥最大威力，多买一些回复道具在身上可以降低此战的难度。

全通缉犯抓捕指南



当剧情进行到第6章与坚生会的伊吹见面之后，就可以在这里领取并执行通缉犯任务了，通缉犯总共有20个，具体抓捕方法如下：

编号	001	任务名称	死刑执行屋 バッ	发生时期	6–8以后	
获得奖励	金钱5万、经验值2000			发生地点	泰平通り停车场	发生时段	昼、夕、夜

在坚生会领了任务之后，到泰平通り的停车场便能见到バッ，对话后开始战斗。バッ使用的武器是大锤，攻击他不会造成硬直，所以硬来自然是不行的。攻击他的最好时机就是等待他用大锤砸地之后的硬直，所以基本战法就是在其附近诱他先出手攻击，然后躲避，等他用大锤砸地后的硬直出现时，上前一套连续技后立刻退后，之后再重复之前的步骤，可以无伤。

编号	002	任务名称	杀し屋 コータロー	发生时期	6–8以后	
获得奖励	金钱7万、经验值2000			发生地点	西公园	发生时段	昼、夕、夜

コータロー所在的位置是西公园，先要与其进行一场追逐战，抓到他之后开始战斗。对付他最棘手的就是他使用的武器是スタンガン，不仅伤害大而且被打中会使我方必然硬直倒地，开战后可以利用周围的一切可以捡起来的东西防御他的攻击后反击。在其使用冲刺攻击的时候看准机会绕到背后可以实行连击伤害。

编号	003	任务名称	ぼろ布の莲谷	发生时期	6–8以后
获得奖励	金钱8万、经验值2000	发生地点	第三公园	发生时段	昼、夕、夜

莲谷所在的位置是第三公园，他不使用武器，不过他的拳法相当厉害，后发制人是基本战法，在其施展连续技时防御也好，躲避也罢，等待其出现连续技招数之间的硬直或出招之后的硬直时便可以由守转攻了。如果之前从古牧的弟子处习得了“古牧流·弹き返し”或“古牧流·虎落とし”，则会容易很多。

编号	004	任务名称	小田切夫妻	发生时期	6–8以后/任意击破两个通缉犯
获得奖励	金钱9万、经验值2000	发生地点	マッハボウル	发生时段	昼、夕、夜

小田切夫妻所在地是保龄球馆マッハボウル，见到两人分开后选择“妻を追う”，发现“她”其实是男扮女装的，开战后两人都有枪，比较麻烦，所以阻止两人开枪的最好方法就是让他们倒地，抓起旁边的保龄球按△键攻击即可立即使他们倒地，如此屈死他们一人之后，另外一个人就好对付了。

编号	005	任务名称	鷹の目のシュウ	发生时期	6–8以后/任意击破两个通缉犯
获得奖励	金钱9万、经验值2000	发生地点	ミレニアムタワー前	发生时段	昼、夕、夜

先到千禧年大厦前与一个弹吉他唱歌的男人对话，之后从坚生会本部后门进去找门口的接待员对话两次，第二次对话中选择“行く”，之后在千禧年大厦楼顶和シュウ对话并发生战斗，シュウ有霰弹枪，不过好在敌人只有他一人。对付他最好的办法就是用○键抓住他，之后拳打还是投技玩家自己选择，即使被他挣脱开他的枪击也会打偏。攒满斗气后可以抓住他使用投技，然后释放“极み は地击”，如果学会了“古牧流·火绳封じ”则直接释放即可。

编号	006	任务名称	银の弹丸 红	发生时期	7–1以后/击破5名通缉犯
获得奖励	金钱10万、经验值3000	发生地点	マッハボウル附近	发生时段	昼、夕、夜

与マッハボウル外站着的白衣墨镜男子对话，他就是通缉犯“银の弹丸 红”，之后开始战斗。红的手下体力都很低，开战后应该立刻干掉他的手下，之后捡起他手下掉下的手枪还击，就剩下红一个人时还是很好对付的，他的手枪攻击都是直线判定，很好躲避，躲避后连击伺候。

编号	007	任务名称	黒いハイエナ ゼン	发生时期	7–1以后/完成“银の弹丸 红”
获得奖励	金钱12万、经验值3000	发生地点	公园前通り	发生时段	昼、夕、夜

在公园前通り见到ゼン的手下，对话后会先与其两个手下发生一场战斗，无难点，可利用此战先积攒好斗气。正式和ゼン开战后敌人有6人，没有强敌，但麻烦的是战斗中玩家不仅要击倒敌人还要保护人质的安全，不过战斗中玩家的攻击是不会打到人质的，所以可以放心使用屋内的沙发等道具进行大范围攻击，保护人质为先。

编号	008	任务名称	覆面の暗杀者 常暗	发生时期	7–1以后/完成“银の弹丸 红”
获得奖励	金钱12万、经验值3000	发生地点	公园前通り	发生时段	昼、夕、夜

在公园前通り（龙宫城附近）会突然被人从背后用刀顶住，之后桐生回身后却不见人影，询问旁边的大叔后得知原来这个大叔就是通缉犯常暗。攻击常暗最好的时机就是他扔飞刀的时候，一见他扔刀就立刻回避到他背后施以连击，这就是击倒他的基本方法。顺带一提，“古牧流·虎落とし”对其挥刀攻击一样有效。

编号	009	任务名称	铳器マスター 鲛岛	发生时期	9–1以后
获得奖励	金钱14万、经验值5000	发生地点	千两通り	发生时段	昼、夕、夜

接了任务后到千两通り遇到鲛岛的手下，打倒他们之后得以进入鲛岛的事务所，之后要连战3场，鲛岛的手下都有枪，开战后立刻盯住一个打倒后捡起他的枪，剩下就好打多了，总之原则就是“以其人之道还至其人之身”，最后一战对鲛岛时，最有效的方法依旧是用○键抓住他，这样就可以阻止他的机关枪射击。不过他的机关枪射击破坏力也很大，横向躲避后连续技攻击也是非常容易实现的。

编号	010	任务名称	コルシカの豹 ローレンツ	发生时期	9–1以后
获得奖励	金钱13万、经验值5000	发生地点	ミレニアムタワー前	发生时段	昼、夕、夜

在ミレニアムタワー前找到一个带白色礼帽的外国人，他就是目标ローレンツ，对话后战斗开始。ローレンツ不是很擅长防御，玩家可多做一些试探性攻击，如果他没有防就连续技一直打下去，如果防了就立刻转为回避拉开距离，之后继续试探性攻击并重复以上过程，无难点。

编号	011	任务名称	过去の无い男 秋津	发生时期	10–1以后
获得奖励	金钱11万、经验值8000	发生地点	アクアスカイ旁边的桥上	发生时段	昼、夕、夜

在琉将领了任务之后就可以在アクアスカイ旁边的桥上找到秋津，他其实就是真岛吾郎换了个外型，要防御他的攻击最好装备件武器，然后与其拉开距离，等待他出冲刺攻击的时候横向回避绕身后施以连击。

编号	012	任务名称	狂气の男 ケンゴ	发生时期	10–1以后/完成“过去の无い男 秋津”
获得奖励	金钱13万、经验值8000	发生地点	琉球通り后面空地	发生时段	昼、夕、夜

在琉球通り后面的空地上和ケンゴ对话后进入战斗，ケンゴ主要的攻击方式是用改造打火机放火，无法防御。但是他主动攻击的欲望不是很高，莲家闪气掌对其有特效，玩家可先与其拉开距离然后积攒莲家闪气掌，之后看准机会出手打中后可接普通连击。

编号	013	任务名称	出戻りのテツジ	发生时期	10–1以后/完成“狂气の男 ケンゴ”
获得奖励	金钱15万、经验值8000	发生地点	琉球通り十字路口	发生时段	昼、夕、夜

テツジ装备有手指虎，不过其攻击速度和招式都不是很强，并且多以直拳为起手式，鉴于此“古牧流·受け流し”或“古牧流·虎落とし”对付他会非常轻松。如果“心”的等级已经提升到LV6学会了“玄武的气位”，那利用防御来增加斗气槽，之后捡起场景中的武器释放喧哗奥义也是比较轻松的打法。

编号	014	任务名称	神室町の荒马 尖铁	发生时期	10–1以后/通缉犯10人击破
获得奖励	金钱15万、经验值8000	发生地点	坚生会本部	发生时段	昼、夕、夜

在击破10个通缉犯之后，在与坚生会的伊吹对话的过程中尖铁会在自己找上门来。尖铁和鲛岛一样手持机关枪，只不过这支枪的威力要比之前鲛岛的那支大不少，不过只要用打鲛岛的方法打尖铁，恐怕他都没有开枪的机会。

编号	015	任务名称	复仇者の新星 ユウト	发生时期	10–1以后/完成“神室町の荒马 尖铁”
获得奖励	金钱18万、经验值8000	发生地点	儿童公园	发生时段	昼、夕、夜

在儿童公园见到ユウト被两个小混混威胁，所以玩家在正式与ユウト对阵之前还得先帮他把这两个小混混打跑。而ユウト实际上就剧情第11章玉城铁生的简化版，连击只有在其身后打中才可确实命中，所以后发制人的战法是基本，与其距离不要太远，见其抬枪侧身回避到身后施以连击。

编号	016	任务名称	复仇者干部 刚炼	发生时期	10–1以后/完成“神室町の荒马 尖铁”
获得奖励	金钱20万、经验值8000	发生地点	千两通り	发生时段	昼、夕、夜

在去执行此任务前最好先准备多些回复道具，因为接下来要面对

的是三连战，多达59个敌人的战斗。首先在千两通り先后打败三个和五个刚炼的手下，之后根据其手下提供的线索来到千禧年大厦的楼顶，接下来就是一场敌人多达51人的持久战，杂兵的体力都比较少，天启"惊愕の极み"一次可灭掉多名敌人，见到有手枪也请及时捡起来，一枪一个高效率，随着击破人数的增加，登场敌人的HP会越来越多，最后刚炼装备大斧上场。还是优先击退杂兵，最后形成一对一时刚炼完全不足为惧，待其砸地之后的硬直施以连续技攻击是基本战法，不过因其动作慢，也可以采用"古牧流·虎落とし"硬磕的高风险高回报战法。

编号	017	任务名称	杀人术の师 一闪	发生时期	10-1以后/完成"神室町の荒马 尖铁"以及"出戻りのテッジ"
获得奖励	金钱20万、经验值8000	发生地点	公设市场	发生时段	昼、夕、夜

在公设市场2层长椅上坐着的就是一闪，首先要与他的两个手下战斗，无难点，想快一点就攒满斗气把敌人拖到边上扔下楼。一闪属于风间让二类型的拳术高超型敌人，空手打比较费劲，不过鉴于他是空手，刀类武器其无法防御，可提前配备一些，战斗会轻松许多，此外战斗中还需注意他放的闪光弹，不要靠近。

编号	018	任务名称	盲目のヒットマン 江上	发生时期	10-1以后/击破17个通缉犯
获得奖励	金钱22万、经验值1万	发生地点	Mストア 琉球通り店附近	发生时段	昼、夕、夜

"Mストア　琉球通り店"附近摸着墙的那个男人就是江上，与其战斗前同样要准备好刀类武器，因为其拳法实在过于强悍，还会使用返技，空手对付十分困难，但因为其空手依旧无法防御刀类武器，所以利用这点是战胜他最简单的方法，不过需要注意其返技依然对挥刀攻击有效。

编号	019	任务名称	神速の刃 新崎	发生时期	10-1以后/完成"盲目のヒットマン 江上"
获得奖励	金钱25万、经验值1万	发生地点	ミレニアムタワー前	发生时段	昼、夕、夜

首先要到ミレニアムタワー前与弹吉他的男子反复对话，直到其承认自己就是新崎，之后要先经历一场追逐战然后引发正常战斗。新崎的攻击欲望不高，但回避速度令人生畏，很难击中他，所以本战前建议玩家先把"心"提升到LV10习得"黄龙的气位"，之后在战斗中只要新崎不逼近玩家，玩家就踏踏实实自己在角落通过按住R2来积蓄斗气，满了之后就过去放喧哗奥义，如此反复可安全通过。

编号	020	任务名称	复仇者首领 荒濑	发生时期	10-1以后/完成"神速の刃 新崎"
获得奖励	村正、金钱30万、经验值3万	发生地点	坚生会本部	发生时段	昼、夕、夜

在坚生会本部与伊吹对话，此时接到新崎的电话让桐生一人去千禧年大厦的楼顶，接了任务之后与坚生会本部前台接待员对话，选择"行く"前往指定地点。到达之后首先要和新崎再战一场，这场战斗和之前的一模一样，复制打法，省下武器和回复药等下用。新崎再次战败之后，复仇者幕后老大荒濑和人登场，接下来要同时面对新崎和荒濑两人，新崎此时的攻击欲望也大大增强，可以说此战没有什么诀窍，利用好一切可以放喧哗奥义的机会对荒濑释放，荒濑的战法有些类似剧情里最后的理查德，"古牧流·火绳封じ"应该是最直接对其造成伤害的方法，另外荒濑释放一招组合射击（中途换好几个姿势）时是攻击他的最好时机，他会站在原地不动射击很长时间，绕背后施以连击。击倒荒濑之后，新崎又会恢复到消极的状态，按以前的办法对付，间或用莲家闪气掌对其造成大硬直之后连击伺候。

特别附录 打造NO.1酒店小姐

这是本作新加入小游戏中最有分量的一个，在触发第10号分支任务"No.1キャバ嬢をつくろう！"后这个小游戏就会开放了。玩家要从普通人群中找出有潜力成为最佳酒店小姐的候选人，在人格魅力和穿衣打扮等各方面给予其指导，让其成长为名副其实的NO.1酒店小姐。

•候选人•

名字	所在地
ショウコ	スマイルバーガー 琉球
ヒロミ	公设市场2层
リツコ	Mストア 初町店内
ジョウ	アクアスカイ
キリエ	琉球通り东 出租车附近



培养重点

◆**穿衣打扮。**这个小游戏最重要的一点，就是根据客人的需求给酒店小姐实行不同风格的打扮，这点可参照本期《如龙3》奖杯攻略中有关这个小游戏的奖杯"グッドコーディネート"拿法中所提到的全风格通吃打扮。

◆**训练。**除了打扮上的要求，NO.1酒店小姐还需要在容姿、知性和话术这些基本属性上提高。"训练"是提高这些属性的基本手段，具体对应关系请参看表格。此外，需要格外注意的是，压力（ストレス）是最大的敌人，不要光顾了让这些属性成长而忽视这点，适当的时候应该让女士们自由活动一下，释放些压力。还需要提醒的是，连续选同一项训练两次是必定会失败的。

训练内容	モチベーション	ストレス	容姿	知性	话术
身だしなみ指导	–	7.5%	1000	–	–
杂学指导	–	7.5%	–	1000	–
话术指导	–	7.5%	–	–	1000
自由	–	–10%（失败时0）	500（*）	500（*）	500（*）
说教	30%（失败时0）	30%（失败时60%）	1000	1000	1000
リラクゼーション	–40%（失败时0）	–80%（失败时0）	–	–	–
励ます	10%（失败时0）	0（失败时15%）	–	–	–

*"自由"在容姿、知性和话术方面的增加是随机从中挑一项。
*后三项指令只有在超接客任务完成后才会出现。

◆**特别事件。**也就是指"超接客"和"意外事件（ハプニング）"，这些都和女士的综合素质和压力有关，具体如下：

事件种类	发生条件	发生概率
超接客（小）	モチベーション50%以上、素质指数全B以上	50%+运气指数
超接客（中）	モチベーション75%以上、素质指数全B以上	50%+运气指数
超接客（大）	モチベーション75%以上、素质指数全B以上、客人反应"大满足"	25%+运气指数
ハプニング（小）	ストレス25%以上、モチベーション25%以下	50%–运气指数
ハプニング（中）	ストレス50%以上	25%–运气指数
ハプニング（最恶）	ストレス75%以上	25%–运气指数

文 白夜（levelup.cn） 美编 anubis



一周目通关时间：25 小时
全要素收集（全奖杯）：100 小时以上

恶魔之魂	SCEJ	动作角色扮演
デモンズソウル		日版
2009年2月5日	1～4人	6800日元
		对应玩家年龄：17岁以上

PS3

《恶魔之魂》应该可以算是 2009 年到目前为止游戏界最大的黑马。这款发售前期并没有什么大力宣传、乍看上去也没有任何出彩之处的游戏却在日本卖到连续断货、一盘难求的地步。而在日本权威游戏媒体《FAMI 通》所举办的一项玩家对游戏满意度的调查之中，《恶魔之魂》更是以获得 80% 玩家的"大满意"而战胜了诸如《星之海洋 4》、《最后的神迹》等次世代家用机大制作。

事实上，应该说这是一款只有用心玩下去才可以感受到其巨大魅力的游戏。游戏的难度很高，可以说这是一款"挑战玩家心志"的游戏，游戏中的任何敌人都可以轻松致玩家于死地，并且只要死掉就需要从关卡开始处一切重新来过，甚至游戏的难度还会随着玩家死亡而升高……但也正因为如此，玩家会在游戏过程中不自觉地认真起来并全身心地投入其中，这是本作所特有的一种"魔力"。另外，游戏的世界观和一种特别的压抑带些恐怖气氛的营造，以及一些很有特点的设定（比如可以砍死 NPC）等，甚至有可能将玩家内心深处隐藏的一些东西随着游戏的深入而挖掘出来……

三言两语，无法尽数本作的独特魅力，个中滋味，还要有心者自己体会。

恶魔世界中的生存指南 系统篇

初期职业分析

在正式进入游戏之前，玩家首先需要自创一个人物，除去比较直观的性别（游戏中存在男、女相应的专用装备）和样貌，玩家还要为自己选择一个"出身（生まれ）"，也就是职业。不同的职业在初期拥有不同的装备和能力倾向，所以在游戏开始时玩家的战斗方式和主要战略也会因为所选职业的不同而大不相同。而关于开始选择职业时的"灵魂等级"，只是和各职业初期能力有关，后面会有详细说明，并不涉及到特殊能力方面。

此外要提前说明一下，职业的不同选择大致只影响到初期的攻关方法，因游戏采取分配灵魂点数培养角色个别能力的成长系统，所以到了中后期之后玩家可以无视初期职业对自己的角色进行培养，魔法师也可以扛着重型装备去砍人，同样战士也可以在经过培养后用魔法作为主要攻击手段。



解说：通常在战场上都位于最前线的士兵，典型的短兵相接的"战士"类型，初期拥有非常高的体力，相对的防御力和 HP 也处于初期所有职业中的一个非常高的级别。短矛是在初期非常好用的武器，可以长距离攻击敌人，又可以在举盾防御的状态下攻击。应该说士兵是一个可以让玩家很快上手的职业。

士兵 soldier

初期装备及特殊能力	
武器	宽剑（ブロードソード）、短矛（ショートスピア）
盾	士兵盾（兵卒の盾）
防具	金属头盔（プレートヘルム）、镶金外套（コートオブプレート）、金属护手（プレートガントレット）、金属护胫（プレートレギンス）
魔法	无
奇迹	无

初期能力	
HP	659
MP	57
体力	14
智力	9
顽强	12
筋力	12
技量	11
魔力	8
信仰	10
运气	10
灵魂等级	6



骑士 Knight

初期能力	
HP	573
MP	73
体力	10
智力	11
顽强	11
筋力	14
技量	10
魔力	10
信仰	11
运气	7
灵魂等级	4

解说：柏雷塔尼亚南方的骑士阶级，特点是拥有所有职业里初期比较高的筋力，并且拥有防御力很高的铠甲套装，菱形盾牌的物理抵挡率也比较高，可以确实起到防御作用。破甲短剑对初期非常强大的青眼骑士等敌人有特效。不过骑士比较缺乏运气，打倒敌人时的道具掉落率比较低。

初期装备及特殊能力	
武器	长剑（ロングソード）、破甲短剑（メイルブレイカー）
盾	菱形盾牌（カイトシールド）
防具	凹沟头盔（フリューテッドヘルム）、凹沟铠甲（フリューテッドアーマー）、凹沟护手（フリューテッドガントレット）、凹沟护胫（フリューテッドレギンス）
魔法	无
奇迹	无

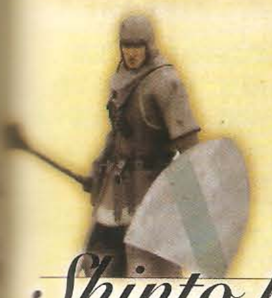


猎人 Hunter

初期能力	
HP	616
MP	65
体力	12
智力	10
顽强	13
筋力	11
技量	12
魔力	8
信仰	8
运气	12
灵魂等级	6

解说：没有很突出的能力，特点就是在最初就拥有长弓，可以在远距离比较安全地狙击敌人，但箭的入手是个问题，如果没有箭了的话就只好持战斧硬上了，近战能力不高，一定要非常小心，因为其防御和攻击力都不如士兵和骑士。

初期装备及特殊能力	
武器	战斧（バトルアクス）、长弓（ロングボウ）
盾	皮革盾牌（レザーシールド）
防具	皮革帽子（レザーキャップ）、皮革铠甲（レザーアーマー）、皮革手套（レザーグローブ）、皮革鞋子（レザーブーツ）
魔法	无
奇迹	无



神职 Shinto priest

初期能力	
HP	638
MP	73
体力	13
智力	11
顽强	12
筋力	13
技量	8
魔力	8
信仰	13
运气	8
灵魂等级	6

解说：信仰天神的僧侣战士，装备着精良的防具。物理攻击的武器只有钉头锤一种，想要完全发挥其威力需要有一定技巧。最大的特点是可以通过神明护身符使用奇迹，不过由于能力限制，在初期用处不如直接用道具来得有效。

初期装备及特殊能力	
武器	钉头锤（メイス）、神明护身符（神のタリスマン）
盾	热盾（ヒーターシールド）
防具	锁链头盔（チェインヘルム）、锁链铠甲（チェインメイル）、锁链手套（チェイングローブ）、硬皮革鞋（ハードレザーブーツ）
魔法	无
奇迹	回复



魔术师 Magician

初期能力	
HP	552
MP	106
体力	9
智力	15
顽强	10
筋力	9
技量	11
魔力	15
信仰	6
运气	11
灵魂等级	6

解说：曾正式学习过魔法的平民，近战能力很差，但可以使用远距离的攻击魔法"火线"，还可以使用减少火焰系伤害的魔法"水罩"。魔法方面能力的基础不错，但初期回复释放魔法用的 MP 是个问题，因为初期基本上很难取得回复 MP 的道具。

初期装备及特殊能力	
武器	短剑（ショートソード）、木头触媒（木の触媒）
盾	皮革盾牌（レザーシールド）
防具	魔术师衣服（魔术师の服）、魔术师手套（魔术师の手袋）、魔术师短靴（魔术师の短靴）
魔法	火线、水罩（水のベール）
奇迹	无



流浪者 Wandever

解说：虽然与其他职业相比显得防具方面比较薄弱，但其武器方面却攻击速度很快，威力也很不错。此外，由于技量很高，初期任何武器基本都可以得心应手地使用，属于善攻而弱防的类型。

初期装备及特殊能力	
武器	匕首(ダガー)、圆月刀(ファルシオン)
盾	木盾（ウッドシールド）
防具	皮革铠甲（レザーアーマー）、硬皮革鞋（ハードレザーブーツ）
魔法	无
奇迹	无

初期能力	
HP	573
MP	65
体力	10
智力	10
顽强	11
筋力	11
技量	15
魔力	9
信仰	7
运气	13
灵魂等级	6

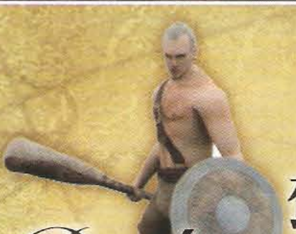


盗贼 Thief

解说：隐藏于黑暗中，擅长突然袭击的职业，所以战斗的基本方针就是偷偷绕到敌人身后施展致命一击。盗贼并不擅长正面与敌人交战，其防御力可以说相当低下，不过盗贼的运气很高，打倒敌人时道具掉落率相当高，利用好道具攻关也是选择这个职业的玩家所必须掌握的。

初期装备及特殊能力	
武器	匕首（ダガー）、短弓（ショートボウ）
盾	圆盾（バックラー）
防具	暗杀用头巾（暗杀者の覆い）、漆黑皮衣（ブラックレザー）、漆黑手套(ブラックグローブ)、黑色靴子（ブラックブーツ）
魔法	无
奇迹	无

初期能力	
HP	573
MP	89
体力	10
智力	13
顽强	10
筋力	9
技量	14
魔力	10
信仰	8
运气	15
灵魂等级	9



蛮族 Barbarous Fellows

初期能力	
HP	682
MP	41
体力	15
智力	7
顽强	13
筋力	15
技量	9
魔力	11
信仰	8
运气	11
灵魂等级	9

解说：在所有职业的初期能力中拥有最高的灵魂能级、体力、顽强和筋力，HP 很高攻击力也很高，不过由于完全没有防具，受到 2、3 下攻击有可能就会死，所以选择此职业的玩家一定要以回避为先，躲过敌人的攻击后再找机会反击。

初期装备及特殊能力	
武器	棍棒（クラブ）x 2
盾	木盾（ウッドシールド）
防具	无
魔法	无
奇迹	无



神殿骑士 The knight of a shrine

初期能力	
HP	594
MP	49
体力	11
智力	8
顽强	13
筋力	14
技量	12
魔力	6
信仰	13
运气	7
灵魂等级	4

解说：守护众神神殿的特别骑士，装备名冠古代神殿的厚重铠甲，各方面的能力都很利于和敌人短兵相接，主武器戟可以一口气横扫多名敌人，不过由于武器沉重，相对挥动较慢，而且在狭窄的地方还容易施展不开，这时以双手握持武器改变攻击方式比较有利。可以使用回复奇迹。

初期装备及特殊能力	
武器	戟（ハルバード）、神明护身符（神のタリスマン）
盾	热盾（ヒーターシールド）
防具	弥尔德头盔（ミルドの兜）、弥尔德鳞片铠（ミルドの鳞铠）、弥尔德手铠（ミルドの手甲）、弥尔德足甲（ミルドの足甲）
魔法	无
奇迹	回复



贵族 Aristocrat

初期能力	
HP	531
MP	81
体力	8
智力	12
顽强	8
筋力	9
技量	12
魔力	13
信仰	12
运气	7
灵魂等级	1

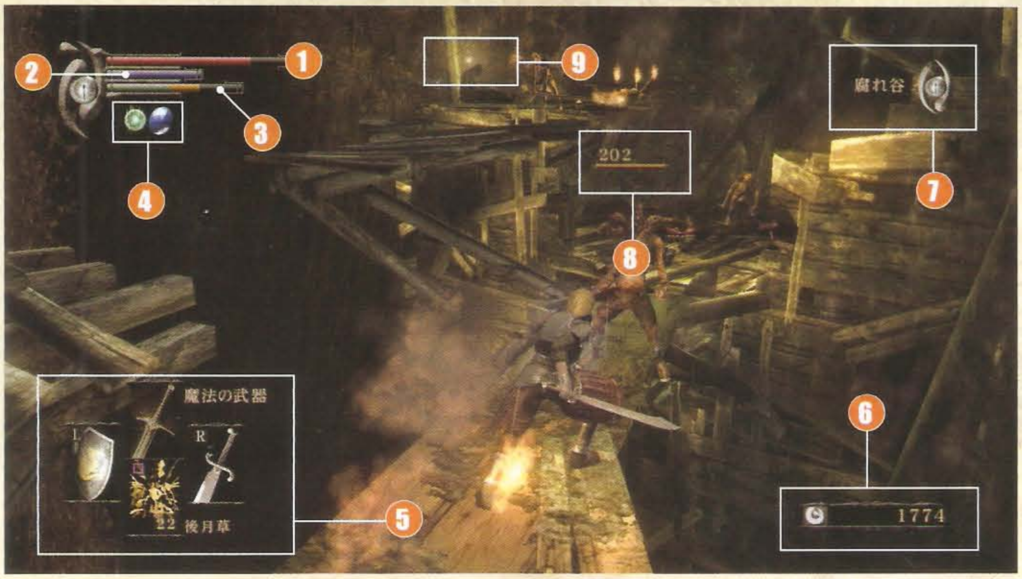
解说：曾正式学习过魔法的贵族，初期便可以使用威力不错的“灵魂箭”，虽然在所有职业中初期灵魂等级最低，体力和筋力也很低，但因为开始就拥有增加最大 MP 的银头冠以及 MP 会缓缓回复的芳香戒指(よい香りの指轮)，所以初期在释放魔法频率方面更胜于魔法师，可以一路靠魔法过关斩将。

初期装备及特殊能力	
武器	细剑（レイピア）、白银触媒（银の触媒）
盾	圆盾（バックラー）
防具	银头冠（银のコロネット）、魔术师衣服（魔术师の服）、魔术师手套（魔术师の手袋）、魔术师短靴（魔术师の短靴）
魔法	灵魂箭（ソウルの矢）
奇迹	无

操作指南



画面解说



①玩家的 HP 槽
②玩家的 MP 槽
③玩家的精力槽
④当前玩家的异常状态
⑤简易装备栏
⑥当前玩家持有的灵魂总量
⑦当前地区名称
⑧玩家对敌人造成的伤害
⑨道具

Check Point

◆关于 HP，玩家只有在生身状态下 HP 才可以全满，灵魂体状态下玩家的 HP 上限一般只有生身状态下的一半，不过可以通过装备“紧捉死咬戒指（しがみつく者の指轮）”来使灵魂体状态下的 HP 上限增加到生身状态下的 2/3。

◆关于 MP，游戏中需要耗费 MP 的就是魔法和奇迹了，回复 MP 的手段除去使用道具“XXの香料”之外，还可以通过装备“芳香戒指（よい香りの指轮）”来使 MP 徐徐回复。

◆精力，其实就相当于气力、Action Point。攻击、翻滚、后跳、冲刺跑以及防御等行为都会耗费精力，减少到 0 时则无法再执行需要消耗精力的指令。

◆灵魂，打倒敌人后即可获得灵魂，玩家可以通过消费灵魂来购买道具、武器，也可以通过灵魂来强化自身的能力。灵魂在这个游戏中就相当于钱和经验值的结合体，玩家一般都会“贪婪”地通过任何方式来获得尽可能多的灵魂，后面会为大家专门介绍几个不同时期的高效率刷魂地点。不过需要注意的是，当玩家在游戏过程中死掉的话，魂是会掉在前一次死去的地点的，如果想捡回来，玩家需要到上一次死掉的地方去触摸自己的尸体，不过如果去捡的过程中再死掉，那之前的灵魂可就是彻底消失了，所以请万事小心，安全第一。

◆异常状态。本作和大多数游戏一样，异常状态分为有利和有害的两种，前者大多是靠装备、饰品或者魔法等带来的，后者则是因为受到敌人的攻击或者特殊地形带来的。全部异常状态在游戏中都会通过图标即时显示，具体如右表：

图标	异常状态
	出血，HP 会慢慢减少
	剧毒，HP 会慢慢减少，并且回复 HP 的道具效果减半
	疫病，HP 会慢慢减少，回复 HP 的道具效果减半并且精力回复速度下降
	右手武器损伤。右手装备武器耐久度降低至 30% 以下，性能有所下降
	左手武器损伤。左手装备武器耐久度降低至 30% 以下，性能有所下降
	头盔损伤。头盔的耐久度降低至 30% 以下，性能有所下降
	铠甲损伤。铠甲的耐久度降低至 30% 以下，性能有所下降
	手甲损伤。手甲的耐久度降低至 30% 以下，性能有所下降
	护胫损伤。护胫的耐久度降低至 30% 以下，性能有所下降
	武器攻击力上升
	魔法威力上升
	防御力上升

图标	异常状态
	出血／剧毒／疫病，某种耐性上升
	角色能力值全面上升
	HP 下降到一定程度，角色能力值随之上升
	HP/MP 会自动回复，或者精力回复速度加快
	不容易被敌人发现
	打倒敌人时获取的灵魂量增加
	死亡时会自动复活一次
	不能使用魔法
	减轻掉落时的损伤
	吸引敌人攻击自己
	抑制武器耐久度减少程度
	提升“最佳打击”时的威力，但会降低普通攻击的威力



■图中放蓝光带血痕的地方就是玩家上一次死亡的地方。

以上异常状态中，最常见的三种不利状态“出血”、“剧毒”以及“疫病”的 HP 减少率以及持续效果时间从小到大的顺序依次是“出血＜剧毒＜疫病”，如果说出血状态在没有敌人的情况下还可以勉强靠“等待一段时间”的方法恢复的话，剧毒和疫病请在中招后第一时间用道具恢复。

和异常状态相关的道具和魔法

道具名	效果	最简单的入手方法
士兵精灵（兵士のロートス）	治愈出血状态	柏雷塔尼亚王城的小贩
贵族精灵（贵族のロートス）	治愈剧毒状态	拉多维亚塔、腐朽谷的小贩
寡妇精灵（寡妇のロートス）	治愈疫病状态	拉多维亚塔、腐朽谷的小贩
解毒（奇迹）	治愈剧毒状态	在楔之神殿神的信徒处习得
耐伤／毒／病戒指（伤／毒／病に耐える者の指轮）	增加对应状态的耐性	柏雷塔尼亚王城大关卡中获得
黑衣套装（ブラック装备）	对剧毒的高耐性	拉多维亚塔关卡获得
破布套装（ぼろ布装备）	对疫病的高耐性	柏雷塔尼亚王城关卡获得

恶魔世界生存进阶讲座 操作篇

攻击进阶指南

这里指的攻击主要是正面接近肉搏战，魔法、弓箭等攻击方式因存在与敌人距离较远的优势，相对安全许多，无差别释放即可，技巧也就相对少一些。“装备上武器，按相应键攻击”，《恶魔之魂》的攻击方式看似再简单不过。不过配合各种动作——比如翻滚和冲刺等都有特别的攻击方式存在。对于攻击，玩家首先要掌握的是每把武器挥动时招式的特性，而即使是同一把武器，单手持和双手持其攻击招式也是不同的，此外双手持武器还会一定程度上增加攻击力，但就会因此无法装备盾牌，玩家要针对自身能力以及敌人强度仔细斟酌，合理切换单、双手。

特殊攻击方式	
冲刺斩	按住 X 冲刺中按攻击键
后跳斩	点一下 X 键后按攻击键
翻滚斩	翻滚后按攻击键



■首先要掌握的是各种武器的攻击方式。

Check Point

最佳打击

俗称“背后插刀”，如果能到敌人的背后进行攻击的话便会发生，画面上会出现慢动作效果，此时的攻击对敌人的伤害会大大提高，对一般敌人基本可以达到一击必杀的效果。

发生情况基本有两种：一是偷偷绕到敌人背后下手，也就是偷袭。在游戏中，无论什么敌人，当其没有发现玩家时，行动基本分为两种——“原地不动”以及“在一个地段来回巡逻”。对于原地不动的敌人，如果正面面对玩家来的方向，大多无法偷袭，玩家可以接近后吸引敌人追你，然后玩家自己也向回跑，等玩家与追自己的敌人拉开一定距离后，该敌人就会回身慢慢走回原来的位置，此时就可以偷偷从后面上去插刀了；而对于在一个地段来回巡逻的敌人，看准机会在其背对你的时候偷偷上前插刀即可。偷袭对玩家的操作有一定要求，玩家要熟悉自己的精力可以使自己全速冲刺的距离以及敌人大概会在与玩家距离多远时开始察觉到玩家接近，偷袭时虽然最好悄无声息地完成，但如果被敌人察觉，其转身还是有一个过程的，在这个过程中如果全速跑到他的背后插刀还是可以发生最佳打击的。此外，偷袭对玩家的装备还有一定要求，一些重装铠甲走起路来声音会很大，即使在慢慢走的状态下从背后靠近敌人也会被提前发现造成无法偷袭背后插刀，所以如果走“暗杀者”路线，“暗杀者头巾（暗杀者の覆い）”以及“盗贼戒指（盗人の指轮）”是必不可少的。



另外一种则是在接近正面肉搏中寻找机会绕敌人背后施以“最佳打击”，通常方法则是接近后按下右摇杆先锁定好敌人，之后侧面移动将会一定程度以敌人为圆心划圆，此时在这个划圆的过程中看准敌人出手攻击时躲过，此时敌人处于硬直，选择好路线很容易就可以绕到敌人背后插刀了。在游戏中，除去暗杀者或黑色灵魂等极少数敌人移动会比玩家快或旗鼓相当，一般的敌人都比玩家移动速度要慢，所以面对大多数敌人甚至不用翻滚和加速跑，只需平常的移动就可以躲过他们的攻击然后绕背后插刀。不过，保险起见，在这个以敌人为圆心划圆移动等待敌人出手的过程中，玩家最好还是举着盾进行，以防万一。而面对一些轻装备的敌人，防御住他们的攻击后他们同样会处于一个时间比较长的硬直状态，此时绕身后插刀也是非常好的方法。

会心一击

对于大部分装备轻武器的敌人，防御住他们攻击的同时会对他们造成一定时间的硬直，此时如果可以成功攻击到它们的话就会被判定为会心一击，伤害为平常的 1.4 倍。关于防御后面有详细解说。

推挤攻击

无攻击力，但可对敌人造成硬直效果。需要与敌人极其接近时才可发动，发动方法为朝敌人方向推动左摇杆的同时按 R1。此时敌人会被推开一段距离并造成硬直，马上追击的话便可确实对敌人造成伤害。一般在与防御坚固的敌人一对一僵持时可以试试此招，也许能打开局面。

左手装备武器时的攻击方式

游戏中左手相对右手来说应该算“副手”，一般情况下右手装备主攻武器，左手主要装备盾牌来进行防御或者装备一些起到特殊作用的匕首等，但追求主动攻击的玩家当然也可以在左手装备上武器，同时以左右手武器进行攻击。在左手装备大剑等重型武器时，L1 为用武器防御，L2 为攻击；而在左手装备直剑、弯刀等小型武器时，L1 为攻击 L2 则为防御。玩家如果在左右手都装备轻型武器的情况下，L1 和 R1 交替攻击，相对来说攻击间隙更小，可有效对敌人造成连续伤害，不过精力耗费也相当快。

弓箭精密射击

弓箭的特殊攻击方式，同时也是必须掌握的攻击方式。弓箭可以说是整个游戏中攻击范围最大的武器，而能体现出这个优势主要就靠弓箭精密射击这种特殊的攻击方式。本作中经常会遇到要玩家一个人同时面对多个敌人的局面，而游戏中的敌人都很强，可以说一人同时面对多个敌人是非常危险的事情。合理的方法当然是靠远程攻击一个个吸引过来逐一击破，通常远程的魔法等攻击都需要锁定敌人，可一旦到了可锁定的距离，敌人也就会发现玩家一拥而上了。所以此时最好的方法就是远距离用弓箭精密射击引诱。精密射击的具体操作方法，就是装备弓箭后按 L1，十字键上和下可以调整聚焦点，与 FPS 游戏中狙击枪的使用方式十分接近。实际上弓箭这种武器在本作中更倾向于辅助武器而不是主攻，无论魔法师还是战士都最好随身携带，以备不时之需。



◀弓箭的这种攻击方式是游戏中能打到最远地方的手段。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

防御进阶指南

这里指的“防御”即是指装备盾并用盾抵挡敌人攻击。首先介绍一下防御的基础，很简单，举着盾正面迎接敌人的攻击即构成了防御的基本形式，防御范围为正面 180 度，成功防御敌人的攻击时会耗费精力，当精力耗费殆尽时会被造成防御崩坏，此时处于无防御状态下的大硬直，极度危险，所以建议防御和攻击、回避等消耗精力的行动不要同时进行，至少不要把防御放在攻击和翻滚回避等行动后，以保持足够精力以防御成功。

除去以上基础外，需要玩家了解到关于防御的以下几点：

◎举盾状态时精力回复速度会变慢很多，所以防御时忌讳一直举着盾，抓敌人攻击间隙要放下以让精力回复；

◎用盾防御住攻击不是完全不扣 HP 的，这要看盾的“物理攻击抵挡率”、“魔法攻击抵挡率”等，数值越高防御时能抵消的伤害越多；

◎有些敌人的攻击无法防御，大多是重型武器的攻击；

◎如前所说，左手装备武器时也是可以防御的，不过相对盾来说，武器的“物理攻击抵挡率”要低很多；

◎举盾状态下可以移动，所以平常在未探明地区移动时请举着盾，以防敌人偷袭。

Check Point “弹一闪”

以左手装盾为例，发动方法为在敌人的攻击即将命中我方时按 L2 将它的攻击拨开，此时画面出现慢动作效果，按下攻击键就可以发动“最佳打击”，基本对杂兵一击必杀，其原理和发动方法都和“《鬼武者》系列”中的弹一闪如出一辙。是属于高级技巧，需要对各种敌人的攻击方式都比较熟悉。此外，除去装备护盾外，左手装备轻型武器时依旧可以发动。

魔法和奇迹

魔法和奇迹无论哪个职业都可以使用，不过前提是要有媒介来释放。魔法对应的是“触媒”，而奇迹则对应“护身符（タリスマン）”。玩家所控制角色会有魔法或奇迹的“记忆数”，其实就相当于装备槽，得到媒介后，玩家还需要记忆魔法或者奇迹，之后才可以在战斗中使用，越强力的魔法或奇迹对应的记忆数越高。记忆数可以通过强化角色的“智力”和“信仰”来增加，魔法最高为 6 个、奇迹最高为 4 个，配合戒指可以各增加 1。

魔法、奇迹记忆数一览

智力	信仰	魔法／奇迹记忆数
0～9	0～9	0
10～13	10～15	1
14～17	16～23	2
18～23	24～35	3
24～29	36～99	4
30～39	／	5
40～99	／	6



回避进阶指南



■面对直剑类敌人的攻击后跳回避比较安全。

关于回避这个操作其实可说的并不多，只需注意地形和敌人攻击方式随机应变即可，游戏中存在高低差的狭窄区域尽量少用侧向翻滚，容易掉下去摔死，而面对敌人的回避要靠玩家根据具体敌人的招式熟悉后随机应变，以下只提供一些心得仅供参考。此外，回避的动作灵活性与衔接性和身上装备的重量也有密不可分的关系，当玩家身上装备的武器和铠甲等总重量超过玩家可装备总重量上限的一半时，回避的动作就会变得笨重缓慢，关于装备重量后面会有详细解说。

根据敌人装备选择回避方针

敌人装备	回避方向
剑、大剑、短剑、刀、曲剑、斧	后跳回避
枪、特大剑、槌、锄头、魔法	侧向回避

恶魔世界生存进阶讲座 巩固自身篇

生身和灵魂体

游戏中玩家只会处于两种状态下——生身和灵魂体。生身代表玩家目前控制角色是作为人类活着的状态下，此状态下可以保持 HP 上限为全满，并且线上游戏时可以召唤其他世界正处于灵魂体的玩家来帮忙，当然也有可能被其他玩家入侵袭击，此外此状态下对世界灵魂倾向影响也相对灵魂体要大，关于灵魂倾向在后面会详细解说。

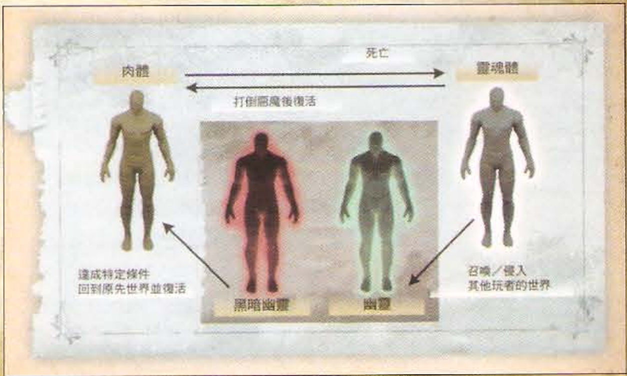
当生身状态的玩家在游戏中因为某种原因死掉后，就会变成灵魂体，此时 HP 上限仅仅为生身状态下的一半，即使通过装备戒指最大也只可到达 2/3，而且在灵魂体状态下的所作所为都对世界灵魂倾向影响甚小，有些“吃力不讨好”的意思，所以当玩家进入灵魂体状态的时候，大多面对的是不利条件，此时就应该想尽一切办法先回到生身状态下，也就是“复活”。复活的手段大致有以下三种：

◎使用道具“虚幻眼瞳石（梦い瞳の石）”；

◎作为幽灵被其他生身玩家召唤，并帮助生身玩家成功过关，过关时自己作为灵魂体存活；

◎作为黑色幽灵侵入其他生身玩家的世界，并成功杀死该生身玩家。

第一种使用虚幻眼瞳石的方法最直接和方便，但虚幻眼瞳石在整个游戏中数量并不多，虽然后期可以买到，但“售价”也非常贵，所以并不是可以时常有的。所以后两种方法是相对常用的，而实际上还有方法复活，那就是被其他生身玩家召唤至他们的世界并被他们用奇迹“苏生”复活，这应该说算玩家赶上好运气了，算“可遇不可求”，而实际上复活你的玩家也不是在发善心，他们大多是在刷灵魂倾向，这点同样会在后面解释到。



角色能力

人物的能力主要由以下项目决定，而当玩家打过初期关卡 1-1 之后就可以在楔之神殿内找火防女“消费”灵魂来强化各项能力了。玩家可根据自己的喜好以及战略方针给角色强化各项能力，而每项能力成长对应的效果下表已经列出，物理防御力比较特殊，强化所有能力时物理防御力都会跟着增加，而强化体力和筋力时物理防御力增加相对更多，所以在下表中列出。

体力	影响 HP 最大值、持有重量以及物理防御力
智力	影响 MP、魔法记忆数
顽强	影响精力最大值、装备重量上限、火焰防御力、出血／剧毒耐性
筋力	影响物理攻击力、物理防御力
技量	影响物理攻击力以及从高处摔落时的损伤
魔力	影响魔法的威力
信仰	影响奇迹记忆数、奇迹威力以及魔法防御力
运气	影响打倒敌人时的道具掉落率、疾病耐性
灵魂等级	综合显示成长程度，每强化上面的属性一次增长 1

装备重量

以分数形式显示，分子为目前所有装备的重量总和，分母为可装备重量的上限。如果当前装备重量超过上限的一半，则人物的行动将会变得稍微迟缓，比较明显的体现就是翻滚回避动作的笨重；而如果当前身上装备重量的总和超过上限的话，则角色的行动将会变得极端迟缓，冲刺跑以及回避等动作都无法再做出。所以玩家在装备身上的铠甲时不要只看防御力，也要关心一下重量。

持有重量

和装备重量同样以分数形式显示，分子为目前身上所有道具包括装备的重量总和，分母为可携带道具重量的上限。与装备重量不同，玩家身上所携带的所有东西重量无法超过上限值，所以平常身上切记不要带多余的武器或防具，很占重量。不然在关卡中遇到了新的强力装备套装，却搬不动了，那就欲哭无泪了。不过提到这点，需要注意的是，在任意关卡中，身上的道具是可以扔在地上并再捡起来的，但千万不要回到楔之神殿，否则扔在地上的道具就会消失了。

武器相关知识



武器是我们斩杀恶魔、保全自身的重要装备，本作的武器系统相对一般游戏要复杂一些，每件武器不仅有自身的攻击力等属性，其实际强弱还和使用者的各项能力有关，一件武器乍看下攻击力很高，但实际用起来效果也许不如预期，所以如何结合自身能力找到真正适合自己的武器并发挥其威力是玩家要苦心研究的问题，掌握一些武器的相关知识是非常有必要的。

武器种类和攻击属性

之前提到，要在与恶魔的战斗中保持不败的一大基本就是要熟悉掌握各种武器的招式，武器的招式是根据武器的种类来决定的，同一种类的武器招式是相同的，也就是说如果你掌握了“升龙直剑”的攻击方式，也就同时掌握了“蓝血剑”的攻击方式，同理如果你熟悉了“打刀”的各种招式，那“妖刀［诚］”也可以拿起来就用，而这里决定这些的“武器分类”也就是指“短剑”、“直剑”、“大剑”、“特大剑”这些。

同时每种武器存在的还有“攻击属性”一项，攻击属性在武器的详细介绍画面中通过图标给予标识：

标准	打击	斩击	突刺

装备条件

想要熟练应用武器并发挥其最佳威力的话，首先要满足该武器的装备条件，并不是所有武器都可以拿来就用。

装备条件在每种武器的详细介绍画面同样通过图标和数字给予了标识，主要要求玩家的以下几点能力：筋力、技量、魔力、信仰，如果角色的这四项能力有一项没有达到该武器的要求，虽然可以“强行”装备该武器，但几乎无法发挥出武器性能，攻击力将会大减。

不过这并不会影响武器的特殊能力，比如“克里斯匕首（クリスナイフ）”的魔法威力上升的特殊能力，即使玩家“筋力、技量、魔力、信仰”这些装备条件不足其要求的数值，但装备上依旧会具有魔法威力上升的效果。

武器攻击能力

在本作中，武器的攻击能力是由多个因素共同作用而成的，单纯物理攻击力高也许并不是最好的选择。每件武器都有其已经固定的三项攻击力指数——物理攻击力、魔法攻击力以及火焰攻击力，而这三项固定数值后还有“+XX”的一项数值，这一项则是根据玩家能力以及武器本身所附带的附加指数对各项攻击力进行的修正。此外影响武器攻击能力的还有武器本身所带的特殊效果。

●附加指数是武器根据玩家的“筋力、技量、魔力、信仰”这四项能力对武器攻击力进行的修正，而武器附加指数的四项图标后的字母代表的是该能力对武器攻击力修正程度的大小，由高到低为 S～E 六个等级，等级越高对攻击力修正越高。举个例子，“刀 A”的筋力修正是 S，这也就说明玩家的筋力值越高该武器会增加的攻击力越高，“刀 B”的基础攻击力要比“刀 A”高，但并没有对任何能力有附加指数，所以实际上当玩家的筋力成长到一定地步之后“刀 A”的攻击力将比“刀 B”高，并且随着玩家对“筋力”的强化，“刀 A”的攻击力还会继续增长。所以找一把附加指数以及能力修正等级高的武器要比找一把固有攻击力高的武器更重要。



□“切肉刀”强就强在其对筋力的修正级别是 S。

●特殊效果。有一些武器除去具备以上和攻击力有关的属性外，其攻击能力的高低还要考虑到该武器的特殊效果。一般的武器会具有四个特殊效果指数——出血、剧毒、疾病、致命，前三项自然就是该武器对可以对敌人造成出血、剧毒、疾病这三种本作中最常出现的异常状态的能力，需要说明的是，这三种异常状态都是需要累计到一定数值才会发生的，如果一把武器拥有致被攻击对象成某一个异常状态的能力，则用这把武器连续攻击一名敌人时，有一个隐藏的异常状态累计值会伴随每次攻击命中而增加，随后当该异常状态的累计值达到一定值后该异常状态就会发生（这点在走入异常地形后也是一样，比如腐朽谷的毒沼），这有些类似《怪物猎人》中的设定；而“致命”这个指数则是提高玩家打出最佳打击时造成的对敌人的伤害量。

●一些特殊武器还会有该武器专属的效果，比如“寻物大剑（探す者の大剑）”就拥有提高打倒敌人时道具掉落的几率的效果，这些效果请玩家在武器说明里仔细查看。

防具相关知识

盾牌的防御能力

与穿在身上就不用管的铠甲等不同，游戏中盾牌防御相对要复杂许多，除去之前所提过的在防御操作方面的基本知识外，盾牌的防御能力也是非常重要的因素，其主要由以下个指数共同作用。

●物理／魔法攻击抵挡率。之前在“防御进阶指南”处也提到过，这个指数是最基本的决定一块盾牌可以抵消多少伤害的标准。在盾牌的信息显示画面中，有一项“损伤抵挡率”，以“XX/XX”的形式显示，前面的数字代表该盾牌的物理攻击抵挡率，后面的数字代表该盾牌的魔法攻击抵挡率。抵挡率如果达到100％的话，则可以不扣HP抵挡住物理／魔法攻击。对于这点，用武器防御的话原理相同。

●冲击耐性。冲击耐性的高低体现在用盾防御攻击时的精力消耗上，冲击耐性高在盾抗住攻击时消耗精力则少。此外，冲击耐性是针对所有攻击方式的，包括物理和魔法攻击。

●火焰耐性。这项指标并没有以具体的数值明确显示在盾牌的信息显示画面中，不过鉴于铠甲等防具中以及武器的攻击中都特意单列出了“火焰防御／攻击力”，笔者想这个指标还是作为隐藏项目存在于决定盾牌综合防御能力的因素中的。不过既然没



有明确数字显示，关于每块盾牌这项指标的高低只有玩家在游戏中凭实际测试后才能靠扣HP量等大概知晓，不过游戏中明显存在高火焰耐性的盾牌已有明示，比如“紫炎盾”或者“紫染盾”，这两块是在本作中比较著名的耐火盾牌，在盾牌的描述中已提到了其高火焰耐性。

防具的防御能力

这里所指的防具，是指除去盾牌外穿在身上的头盔、铠甲等。针对武器的几项攻击能力，防具也存在其相应的防御能力——物理防御力、魔法防御力以及火焰防御力。其中物理防御力又根据武器攻击属性分为“抗打击”、“抗斩击”以及“抗突刺”三种。此外，看防具的防御能力还要看其对出血、剧毒以及疫病三种异常状态的耐性，耐性越高自然越不容易中异常状态。

＊盾牌和防具同样具有装备条件，原理和武器相同，请参看武器篇。

装备耐久度

武器、盾牌以及防具，这些装备品都有其预设的耐久度，只要在战斗中有使用了武器或受到了攻击等情况发生，装备的耐久度就会逐渐下降，当下降到一定程度时，装备的性能就会大幅下降，如果在这种状态下继续使用的话，当耐久度降到0，该装备就会进入损坏状态，不过玩家不用担心，损坏的装备可以靠修理来使其恢复耐久度，并不会失去这件装备。由于有耐久度这个设定的存在，所以玩家们想要发挥装备的最大性能，也要时刻保持耐久度处于比较高的状态下，除了要有经常修理的习惯，道具“爱德的磨刀石（エドの砥石）”也是要常备身上的。

恶魔世界生存进阶讲座 异界接触篇

灵魂倾向

这是本作一个非常有新意的系统，系统会根据玩家的行动而改变“灵魂倾向”，从而改变玩家个人能力以及关卡内容、难度等要素。

灵魂倾向分为“个人灵魂倾向”以及“世界灵魂倾向”，而无论哪种倾向，两个极端都是“白”和“黑”。简单总结来说，倾向白的话将对玩家一侧产生优势，而倾向黑的话将对敌人方面产生优势，具体一些细节如下：

个人灵魂倾向

黑

· 杀掉善良NPC
· 杀掉NPC
· 化身黑暗幽灵打倒其他生身玩家
· 化身黑暗幽灵打倒其他灵魂体玩家



白

· 生身状态下复活其他灵魂体玩家
· 打倒黑暗幽灵（NPC）
· 打倒黑暗幽灵（PC）

· 灵魂体时能力下降
· 黑暗幽灵状态时能力上升
· 暗杀任务的出现
· 特定的武器威力上升

· 灵魂体时能力上升
· 作为幽灵被召唤时能力上升
· 可以从要人处得到“朋友戒指（友の指轮）”
· 特定的武器威力上升

世界灵魂倾向

黑

· 死亡
· 杀掉NPC
· 生身玩家被入侵的黑暗幽灵杀死
· 灵魂体玩家被入侵的黑暗幽灵杀死



白

· 杀掉每个关卡的BOSS
· 杀掉原生恶魔
· 复活其他灵魂体玩家
· 打倒入侵的黑暗幽灵



· 某些之间有障碍物的场所可以通行
· 黑暗幽灵的追加
· 敌方攻击力上升
· 黑暗幽灵的攻击力上升
· 灵魂体的能力下降
· 杀死敌人获得的灵魂量上升
· 杀死敌人后获得珍惜道具几率上升
· 原生恶魔的出现



· 某些之间有障碍物的场所可以通行
· 特定的NPC出现
· 敌人的HP减少
· 灵魂体的攻击力上升
· 道具的掉落率发生变化

判定灵魂倾向

在游戏中按START键后调出菜单，之后在右起第二项的“World Tendency”里就可以查看个人以及世界灵魂倾向了，倾向白的话则个人以及代表各地区的石碑会发亮，倾向黑的话则会变暗。纯白和纯黑则分别会呈现最亮和最暗的状态。

世界灵魂倾向刷纯黑／纯白心得

世界灵魂倾向的纯黑或纯白状态影响到很多稀有装备和道具的获得。所以玩家们经常会刻意做一些事情来改变灵魂倾向，以上提到的使世界灵魂倾向转变的行为大部分要求玩家在生身状态下执行才有效果，另外如果线上游戏的话，世界倾向还会受到一定程度的其他玩家行为的影响，所以如果想将世界灵魂倾向刷至“纯白”或“纯黑”状态的话建议线下进行。

此外，游戏中虽然可以查看灵魂倾向，但并没有具体数值等显示是否已到达纯黑或纯白状态，而游戏靠颜色和亮度显示当前灵魂倾向状态的方式经常会误导玩家以为自己已经将世界灵魂倾向刷至了纯白或纯黑，实际情况则也许并不是那样。其实这个判定标准是有隐藏数值存在的，如果以纯黑定义为 -180、纯白定义为 180 的话，请参照以下数值刷世界灵魂倾向：



- 杀死关卡中的恶魔（+80）
- 杀死每个区域最后一个关卡的恶魔（+100）
- 召唤灵魂体其他玩家过关时幽灵生还（+80×1）
- 用苏生魔法复活召唤来的灵魂体玩家（+80×1）
- 打倒侵入的黑暗幽灵（+80）
- 打倒 NPC 的黑暗幽灵（+180）
- 杀死原生恶魔（+80）
- 玩家在生身状态下死亡（-50）
- 杀死生身状态下的 NPC（-180）

以上都是一般常规方法，总体来说，刷黑容易刷白难，刷黑的话生身状态死几次就可以了，当然这需要借助“虚幻眼瞳石（梦い瞳の石）”，所以一般请注意寻找、节省使用，集中刷黑时再使用。以上刷白的方法中最直接的“杀死关卡中的恶魔”和“杀死每个区域最后一个关卡的恶魔”以及“召唤灵魂体其他玩家过关时幽灵生还”都有着每周目流程只有一次的限制，因为难免在这个过程中死掉，所以可能将该区域所有关卡全通过后还没有能够刷成纯白，此状态下复活其他灵魂体玩家以及化身黑色幽灵去入侵故意被打倒就是惟一的办法了。所以在关卡BOSS未被打掉的情况下，请保证以生身状态多召唤同伴协力过关，这样才能保证各区域至少刷成一次纯白，纯白后拿取珍稀道具后可利用生身故意死亡的方法集中刷黑。此外还需注意的是，无论玩家在关卡中进行了何种改变灵魂倾向的事情，都需退回到楔之神殿才会刷新灵魂倾向状况。

线上游戏

《恶魔之魂》没有特定的线上游戏模式，当PS3在连接网络并登陆PSN的状态下进入游戏则自动为线上游戏模式。线上游戏时各玩家的游戏世界相对独立又有连接的部分，玩家之间可以共享信息、互相召唤协作攻关甚至互相侵入来一较高下，可以说，如果不去进行网络部分的体验，本作的乐趣将会减少一大半。

白色幻影和血痕

在线上游戏时，经常会看到一些白色的幻影，这其实是正在和玩家处于同一关卡的其他玩家在各自世界战斗的样子，对玩家目前所处世界并不会有任何直接的影响；而所谓“血痕系统”是本作在线上游戏时一个很有创意的系统，当正和玩家处于同一关卡的其他玩家在死亡的时候就会在死掉的地方留下一滩血痕，当玩家调查这个血痕时画面上就会重现该玩家战死时的情况，如此一来可以提醒后来者在此处要多多小心，这可都是血的教训啊（笑）！



▲血痕有时可以给玩家很大的启发。

留言系统

在线上游戏时，玩家除了可以在关卡中的地上看到血痕，更多的看到是粉色的留言标记。这些留言一般都是各个玩家所留下的心得和提醒，比如“火焰对前方的敌人有效”或者“前方小心背后”等等，借助这些留言，玩家可以提前做好准备，以避免更多的死亡。不过留言既然都是玩家留的，自然也有犯坏陷害别人的留言，比如在一些悬崖的边上会有类似“往前跨出一步看看吧”这样的留言，此时请仔细调整视角观察下面是否有落脚点，这样的信息有很多是骗人的。

游戏还设置了为这些留言做出评价的系统，当玩家看过留言后按SELECT键调出的菜单里就有“评价信息”一项，如果给予评价，则留下这条信息的玩家HP将会回复到最大值，鉴于此，很多地方才会出现“我很难过，请给我评价”的留言，这些可能都是处于困境中的玩家发出的求救信号，本着乐于助人的原则，请发现这种留言时顺带就评价一下。除此之外，玩家自己在游戏过程中如果有发现和心得的话，也请积极留言，如此获得HP回复的机会也就更多。



▲多多看其他玩家的留言也非常有助于提前感知危险。

召唤与被召唤

线上游戏最有趣的部分当然就是与其他玩家协同作战。协同作战的基本形式就是生身玩家召唤灵魂体玩家，而灵魂体玩家则帮助生身玩家通过关卡，顺利过关时灵魂体玩家获得灵魂以及复活的报酬。

■召唤： 要召唤需要具备以下两个基础条件——召唤者为生身、欲召唤灵魂体玩家协同攻略之关卡BOSS并未杀掉。满足这两个条件后在关卡中如果见到地上有蓝色的灵魂烙印，调查就可以召唤该玩家来自己的世界了，一般被召唤者会把自己的召唤文放在开始的地方或者BOSS的房间前，关卡开始处相对最多，玩家如果开始时没有见到召唤文可以在原地等一等，也许过一会儿就会有了。

如果第一次打某个关卡，建议能召唤就召唤，相对安全一些。召唤灵魂体玩家一般情况下可以召唤两个，另一个位置要留给侵入的黑暗幽灵玩家。理论上来说，

召唤来的灵魂体玩家大多是在本关死掉或者是觉得本关比较容易打来帮忙以求复活的，所以灵魂体玩家对路应该要比生身玩家熟，而又因为规则设置如果生身玩家死亡的话就算任务失败，所以请跟在灵魂体玩家后面小心前进，战斗时如果有魔法或远程武器请积极支援为生身玩家开路的灵魂体玩家，为了节省大家的时间，与主路线相隔很远的道具可以稍后干掉BOSS之后再来捡。

如果对召唤来的灵魂体不满意，生身玩家还可以通过使用“白瞳石（白い瞳の石）”将其送还到原来的世界，送还时如果选择“很感谢”的话该灵魂体玩家会获得灵魂奖励，如果选择“无感谢”时该灵魂体玩家将不会获得任何奖励。



◀地上蓝色的标记就是其他玩家所写的召唤文。

■被召唤：当玩家通过柏雷塔尼亚王城的第一个关卡后，会从火防女处获得“青瞳石（青い瞳の石）”，这就是用来在灵魂体状态下写召唤文的工具。在灵魂体时如果想要通过被召唤帮助生身玩家过关来复活的话，只要使用“青瞳石”在关卡中写下召唤文，接着等待被生身玩家召唤即可。之前在介绍“召唤”时曾经提到过，召唤文的放置位置大多在关卡的开始地区：首先尽量挑选在玩家的必经之路上，这样方便生身玩家看见；其次尽量放在相对安全的地方，如果要召唤你的话还得挨上几下那恐怕没人愿意理你。当然，如果该关卡你已经把机关全部搞定打通了直接通往BOSS处的路，你也可以将召唤文放在打BOSS房间的门口，不过要做好等待很长时间的准备，因为大多数人还是在关卡开始处召唤的。不过需要注意的是，游戏设置了可以联机的玩家之间灵魂等级差距的限制，所以不要企图在灵魂等级很高的情况下跑到前几关去写召唤文。



■联机共同对敌是降低难度的最好办法。

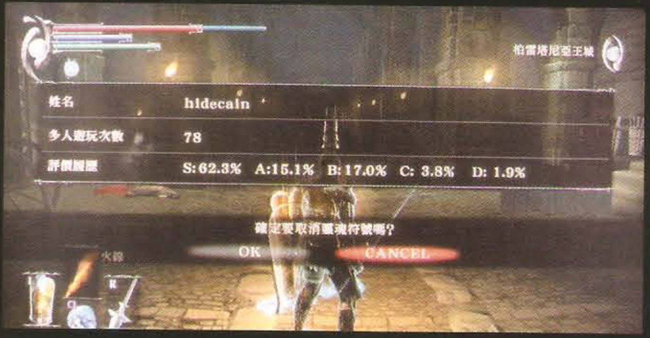
■评价其他玩家：在每次共同作战之后，系统都会要求玩家对共同攻关的伙伴做出一个评价，从S～D共分为5个等级。如果玩家的身份是生身召唤者的话，过关时对其他玩家的评价会影响到灵魂的分配，而如果玩家是灵魂体被召唤的身份，或者是生身召唤者但协同作战的过程中死掉导致任务失败的话，同样要给其他玩家一个评价，但此时的评价并不影响灵魂分配。

别的玩家对自己的评价会显示在玩家作为灵魂体时写的召唤文上，上面会显示出该玩家线上游戏的次数以及获得评价的比例状况，一般从这个评价上也可以基本判断出该玩家的水平。

■线上游戏时的交流：《恶魔之魂》并没有可以自由打字交流以及语音交流的设置，这点比较遗憾，不过游戏设置了一些动作用来供玩家之间进行简单的交流，这些动作是通过PS3手柄的六轴来实现的，当按住○键并摇晃手柄时便可以做出这些动作，具体操作方法如下：

手势	操作方法	代表意思
招手	往上	招呼同伴过来
用手指示	往下	告诉同伴“走这边”／这个方向有重要道具
嘿嘿哦	往右	互相鼓励（一般在打BOSS前做这个动作就表示准备好了）
敬礼	往左	刚见面时打招呼（请多关照）
欢喜	右手往前突出	战胜强敌或拿到稀有道具时表示喜悦
叹息	左手往前突出	对其他玩家的行为表示不满或无奈时
挥手	挥动	效果同“招手”

＊以上动作也可以通过按住○键一段时间后出现的菜单进行选择



▲调查自己写的召唤文可以看到其他玩家对自己的评价。

侵入

“侵入”也就是通常网络游戏里所讲的PK，让玩家体验“与人斗”的乐趣。《恶魔之魂》中的侵入要求玩家首先要持有道具“黑瞳石（黑い瞳の石）”，这个道具可以通过打倒2-2以及3-1的黑影敌人得到，之后处于灵魂体状态下使用便可以入侵其他生身玩家的世界了。侵入后的目的很简单，杀掉生身玩家，获得的回报则是复活。不过很简单的目的实际上达成起来困难重重，因为游戏设定玩家所侵入的世界的生身玩家灵魂等级大多比自己高，换句话说也就是各方面能力都会比自己高，其次有可能你刚刚侵入时才发现自己是“1VS3”的状态，因为作为被入侵的生身玩家是可以召唤两个其他玩家作为帮手的。而且侵入时实际上很可能赶上被侵入方已经在攻关过程中了，此时被侵入方会在玩家侵入成功时就接收到有黑暗幽灵入侵的警告，可以提前做出各种准备，或者干脆直接加快速度前进逃跑。

作为入侵一方，可以说是主动方，所以心理上占据一定优势，对方一般只能仓促准备，这时千万不要贸然主动出击，对方通常比你更着急——“敌人在哪里？会从哪条路过来？什么时间过来？”因为对方首先能力有可能比自己高，其次人数有可能占据优势，所以正面冲突一般胜算不大。装备“盗贼戒指（盗人の指轮）”可以一定程度上让对方不容易发现，利用好地形以及关卡中的敌人集中对生身对手进行突袭是主要方针。而如果作为被入侵一方的话也要时刻预防遭入侵方偷袭，在正面接触前以最快速度从人数、地形等方面为自己制造有利条件。

此外，需要注意的是，作为入侵方，如果在入侵的过程中由于从高处跌落或被关卡中的敌人打死等非被入侵方玩家造成的死亡情况下会减少灵魂等级。



■侵入是很刺激的行为，一定要提前做好准备。

全关卡流程要点以及分支研究指南

注意事项

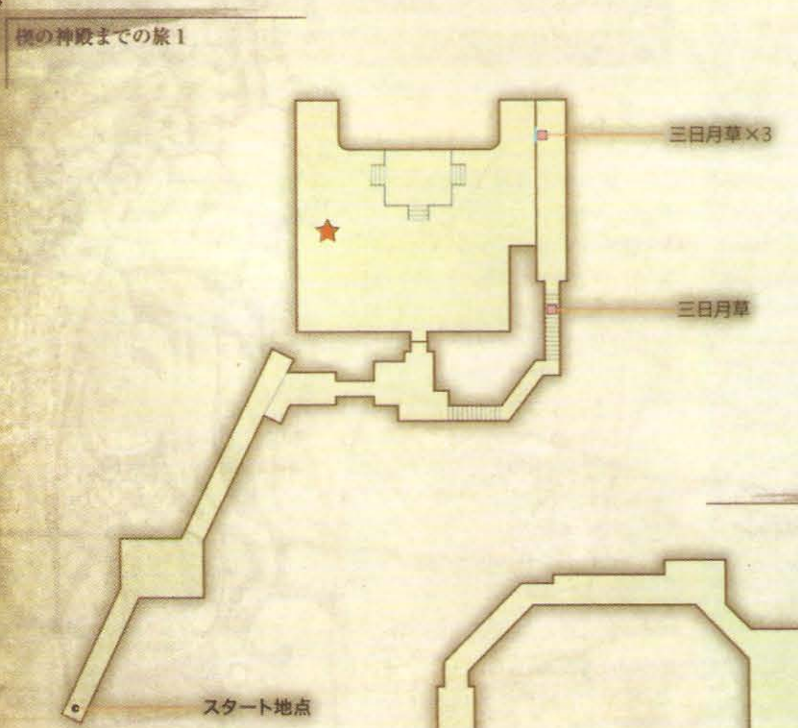
- 游戏过程中按 START 键调出菜单时游戏并不会暂停，此时无法做出攻击等动作。
- 游戏并没有提供地图，玩家可参照以下攻略中的地图。
- 各关卡中都存在主线以及分支，以雾门为标记，走雾门则为主线路线。
- 游戏过程中请放慢脚步，积极调整视角观察周围情况，埋伏和陷阱四处皆是。

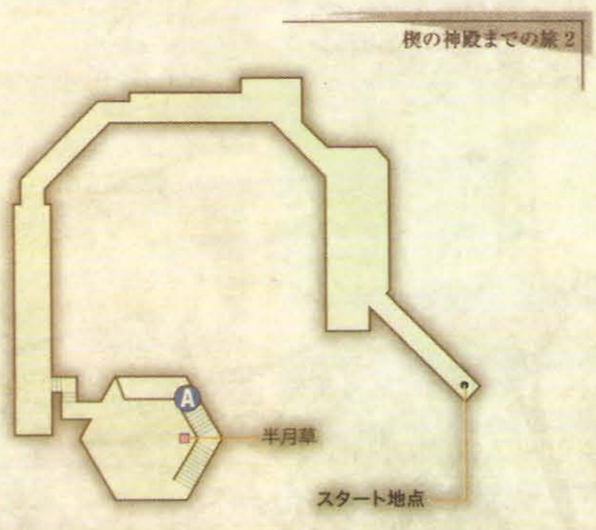
地图图解

图标	说明	图标	说明
★	拱心石	●	NPC
A B C	地图连接处	◆	BOSS
1 2 3	攻略要点标识	绿色/黄色	门，黄色为普通门、绿色为雾门
□	道具	红色	专用的钥匙或特殊方法才能开的门
▲	结晶蜥蜴	紫色椭圆	原生恶魔

通往楔之神殿

楔の神殿までの旅







要点指南

◆教学关卡，请认真查看地上的每一条留言，熟悉各种基本操作。

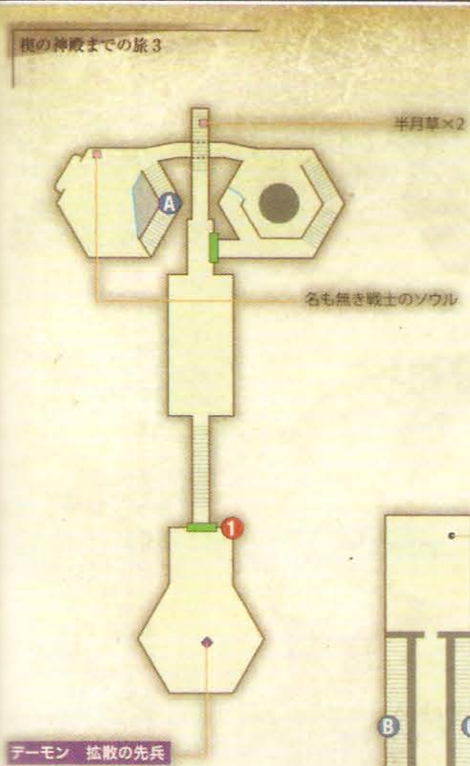
◆着重练习“弹一闪”。

◆在本关中到达地图标识①处之前不会死亡，玩家可放心前进。

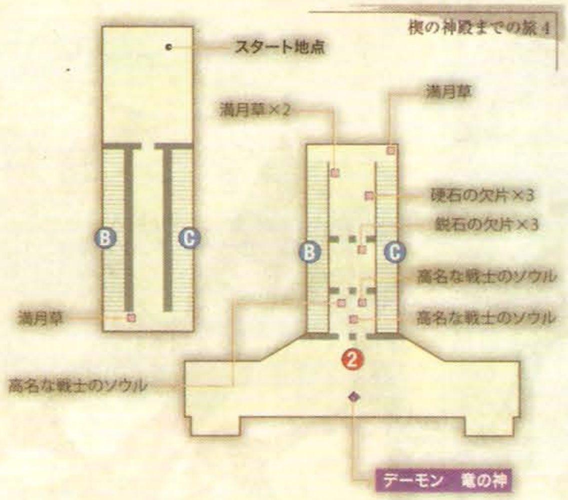
◆通过两道雾门之后到达①处，BOSS战VS扩散尖兵(扩散の先兵)，基本是必死，不过没关系，剧情战斗，死后通过此关并到达楔之神殿。

◆扩散尖兵其实也可以打倒，首先要抗住它的一下攻击，初期物理防御比较高的职业如士兵、神殿骑士等比较合适，战斗中遵循一个原则——绕到BOSS身后之后再攻击，不要贪刀；BOSS为右手持斧，前方大面积扇形攻击，虽然其大臂处也没有攻击判定，但正面交锋还是十分危险，所以请时刻先绕身后，包括吃药等行动请均在BOSS身后进行；除去挥动斧头的斩击，BOSS的另一种攻击方式为跳起来之后下落，此时其周身360度皆具有攻击判定，看到它跳起来之后请及时后退，此招放完后BOSS会有一瞬间的硬直，攻击和吃药均是好时机。总的来说，BOSS的攻击方式很单调，掌握后还是比较容易的，建议不要锁定，以其为圆心划圆移动即可。胜利后可得到珍贵道具“无色的恶魔灵魂(色の无いデモンズソウル)”，用来强化特殊武器的。











◆击倒扩散尖兵后会提前来到 2-3 战龙神的地方，这是剧情安排必死的，请收拾好道具后再死。

楔之神殿

楔の神殿





◆来到楔之神殿时玩家已处于灵魂体状态，并得到“楔之口环（楔の缚环）”。这里相当于游戏的大本营，是玩家在这个异世界最安全的栖身之所。这里基本汇聚了游戏中所有还活着的人，会随着游戏流程的深入慢慢增加（有些需要玩家从恶魔世界中救出来，后面流程中会详细讲到营救过程），他们会帮助玩家度过艰难的恶魔世界之旅。具体人物以及对应作用如下：

青之士兵　青い兵士

无作用，只是一直和主角说些让人泄气的话，因为游戏的难度实在很高，确实容易让人泄气，笔者怀疑这是制作人成心加入的一个角色，当玩家坚持通过几个关卡之后，这家伙就会消失掉了。

爱储藏的托马斯　大袋のトマス

从恶魔世界中有幸生还并逃出来的原柏雷塔尼亚平民，一直后悔逃走时没能带上妻子孩子。整个游戏中个人认为最善良的 NPC，不仅无私帮助主角存储一切道具，还总是在主角踏上恶魔世界之前送上美好的祝福。

铁匠 鲍尔温　　锻冶屋ボ-ルドウィン

从恶魔世界中逃出来的铁匠，脾气非常不好，说话招人讨厌，但好处在于会帮玩家修理装备以及对装备进行一些基础强化，此外还会出售一些低级装备。他的双胞胎哥哥躲在石牙坑道。

名称	必要灵魂／道具
弦月草（三日月草）	150
新鲜香料（新鲜な香料）	350
爱德的磨刀石（エドの砥石）	2000
匕首（ダガー）	700
短剑（ショートソード）	1000
战斧（バトルアクス）	1500
热盾（ヒーターシールド）	2000
箭（アロー）	20
弩箭（ボルト）	30

火防女

将主角召唤至楔之神殿的神秘女性。全身皆以黑布覆盖，拿着一只很长的灯火杖，脸上的眼睛如处已有如蜡般溃烂。她会帮助主角提升各种能力，代价则是消费灵魂。

圣者的信徒　　ウルベインの信者

圣者于尔班（ウルベイン）的信徒共有三人，其中有一名在 1-1 通过后会在神殿里 1F 出现，玩家信仰达到 10 时可以在此处学习到一些初级的奇迹。

名称	必要灵魂／道具
抑制灵魂（ソウル抑制）	3000
避难	20000
回复	5000
解毒	3000

弗瑞克的弟子　　フレ-キの弟子

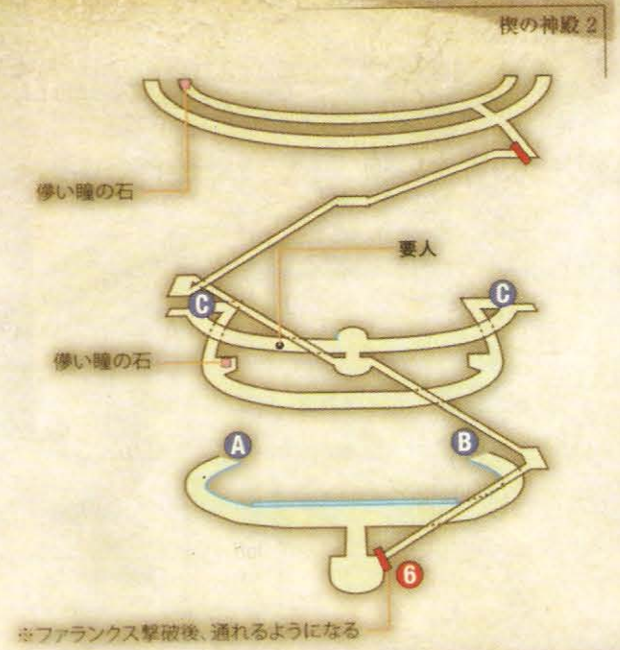
贤者弗瑞克（フレーキ）的弟子，通过 1-1 后会在神殿 1F 出现，玩家在魔力达到 10 之后可以通过消费灵魂在他这里学习到一些初级的魔法。

名称	必要灵魂／道具
灵魂箭（ソウルの矢）	1000
火线	1000
魔法武器（魔法の武器）	5000
小恶魔的恶作剧（遣い魔の悪戏）	500
隐形（姿隠し）	500
防护	5000
水罩（水のベール）	500

魔女尤利娅　　ユ-リア

柏雷塔尼亚的魔女，被认为是不祥的象征，掌握着一些在常人看来被诅咒的魔法，在被主角从已经被恶魔侵占的柏雷塔尼亚杠称救回楔之神殿后可以通过恶魔的灵魂来交换这些魔法。

救济	纯血のデモンズソウル
诅咒的武器（呪いの武器）	银のデモンズソウル
渴き	黄色のデモンズソウル
发火	硬质のデモンズソウル
吸魂	火防女のデモンズソウル
火焰风暴（炎の岚）	龙のデモンズソウル



帕奇　　パッチ

爱好小偷小摸的战士，因为想寻找财宝而只身跑进石牙坑道而被困，被玩家救回楔之神殿后会为玩家提供一些其他小贩不贩卖的东西。

名称	必要灵魂／道具	备注
半月草	300	－
后月草	500	－
满月草	1000	－
新鲜香料	800	－
要石的碎片（要石の欠片）	5000	－
沉重箭（ヘヴィアロー）	30	－
沉重弩箭（ヘヴィボルト）	40	－
芳香戒指（よい香りの指轮）	60000	贵族初期装备
白くべたつくなにか	5000	打倒任意两个 BOSS 后追加
猫的指轮	40000	打倒任意两个 BOSS 后追加
新月草	5000	打倒任意三个 BOSS 后追加
白箭（白の矢）	500	打倒任意三个 BOSS 后追加
暗月草	10000	打倒任意四个 BOSS 后追加
虚幻眼瞳石（梦い瞳の石）	20000	打倒任意四个 BOSS 后追加

贤者弗瑞克　　フレ-キ

被赞赏为“开拓者”，约鲁梅达尔的贤者，已经将灵魂的一大作用——魔法整理为一套学术体系，却仍未结束对一切的探求孤身进入恶魔世界。在被主角从拉多维亚塔救出后，在楔之神殿内负责传授主角一些高级魔法。

名称	必要灵魂／道具
灵魂箭（ソウルの矢）	1000
火线	1000
（魔法の武器）	5000
小恶魔的恶作剧（遣い魔の悪戏）	500
隐形（姿隠し）	500
防护	5000
水罩（水のベール）	500
毒云（毒の云）	蠢くデモンズソウル
火球（火の玉）	龙のデモンズソウル
灵魂之光（ソウルの光）	人形のデモンズソウル
浮游灵魂箭（浮游するソウルの矢）	黄色のデモンズソウル
光之武器（光の武器）	银のデモンズソウル
死云（死の云）	纯血のデモンズソウル
火之飞沫（火の飞沫）	硬质のデモンズソウル
酸云（酸の云）	蚀まれたデモンズソウル
完全防护（完全な防护）	铁のデモンズソウル

圣者于尔班　ウルベイン

能使用神的奇迹，最高阶级的神职者。因忧心这场灾难而来到了柏雷塔尼亚地区，本是个为世间祈祷祈福的人，并没有参加战斗的能力。被主角从风暴祭祀场救回之后可以传授主角一些高级奇迹。

名称	必要灵魂／道具
灵魂抑制（ソウル抑制）	3000
避难	20000
回复	5000
解毒	3000
神之怒（神の怒り）	龙のデモンズソウル
反魔法领域	嵐のデモンズソウル
大回复	色の无いデモンズソウル ×3
一度きりの复活	勇士のデモンズソウル
再生	肥大したデモンズソウル
苏生	纯血のデモンズソウル
治疗	蠢くデモンズソウル
送还	黄色のデモンズソウル

要人

很老成的少年或少女。文化风俗与外表印象皆跟这个世界迥异。静坐在楔之神殿的深处，会为主角讲述许多故事。玩家在个人灵魂倾向纯白时可以从要人处得到一枚“朋友戒指（友の指轮）”，作用为灵魂体状态下与其他玩家联机时提升攻击力。



小国国王的拱心石

1-1 柏雷塔尼亚王城

ボ-レタリア王城

ボ-レタリア王城 1-1

◆本关开始后强制处于灵魂体状态，HP 为上限的 1/2，很容易死，请务必把每个敌人都当成 BOSS 对待。

◆开始阶段的支线路程上要小心敌人从挡板后突然袭击。

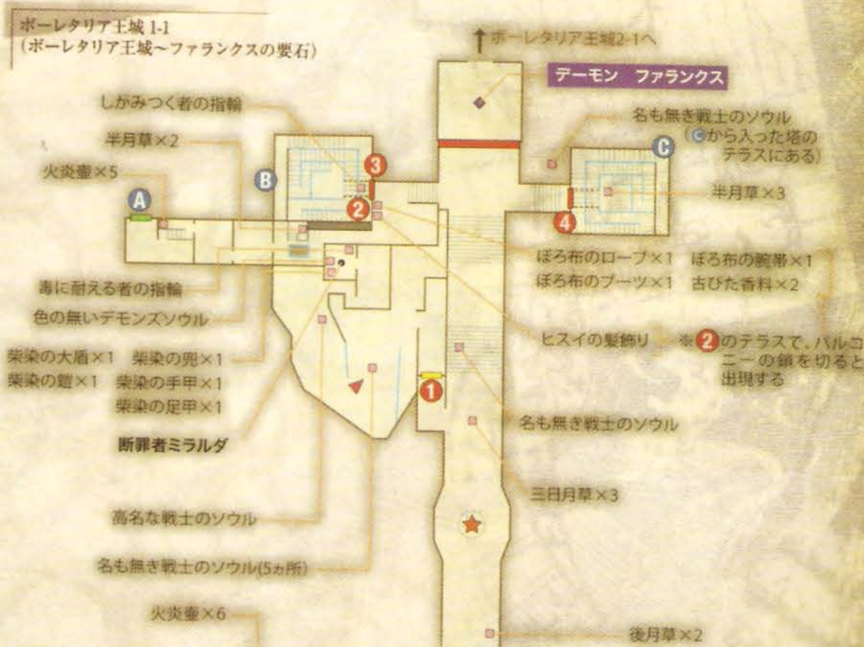
◆左转后一个木头台子上有弓兵，请举盾前进。台子旁边的洞是陷阱，掉下去即死，别因为好奇心就往下跳。

◆2 和 4 处分别是两个木门的开关，现在开不了，稍后说明。

◆3 处木门打开后才会出现破布套装（ぼろ布装备）和发饰（ヒスイの发饰り），发饰可拿回楔之神殿与汤玛斯交换到“刚力戒指”，作用为增加携带重量。

◆1 处要世界灵魂倾向纯白或纯黑才可通行。

◆从 A 处雾门转入ボ－レタリア王城 1–2。





ボ-レタリア王城 1–2

◆5 处推下岩石后再进入调查遗体可获得大剑バスタードソード。

◆城墙上摆满投石车的地方，请利用投石车挡住弓箭兵的攻击，先消灭 D 门前的敌人，D 门此时先不要进。

ボ－レタリア王城 1–2

◆E门前有一青眼骑士，强敌，锁定后引诱其出招后绕身后解决，见其举盾时切不可贸然出招，被防出现硬直有可能被秒。

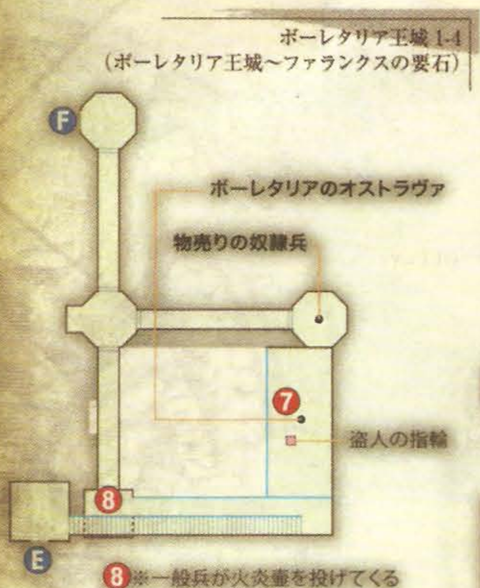
◆E门为雾门，主线道路。对面城墙6处跳下可获得轻十字弩（ライトクロスボウ）。

◆B门进入后可得重要戒指紧捉死咬戒指（しがみつく者の指轮），请务必先去，途中小心跌落，而且要砍断两个阳台上的锁链，最后打开ボーレタリア王城1–1的3处木门。

◆最后由E雾门转入ボーレタリア王城1–4。



▶从这里跳下便可获得ライトクロスボウ，初期的远程武器。



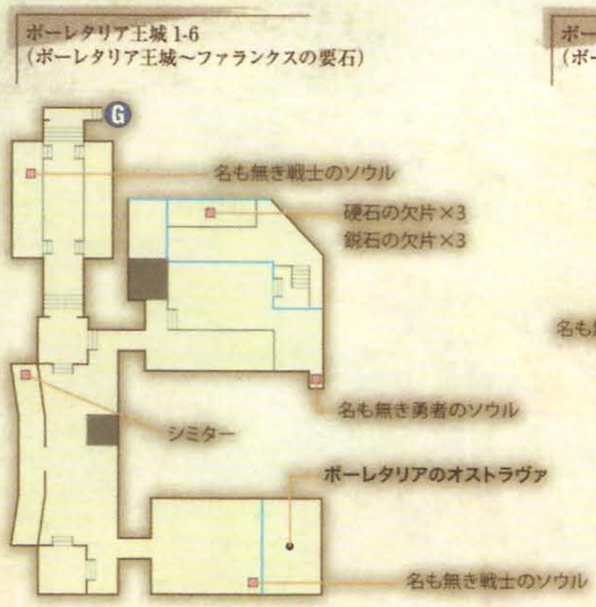
ボ－レタリア王城 1–4

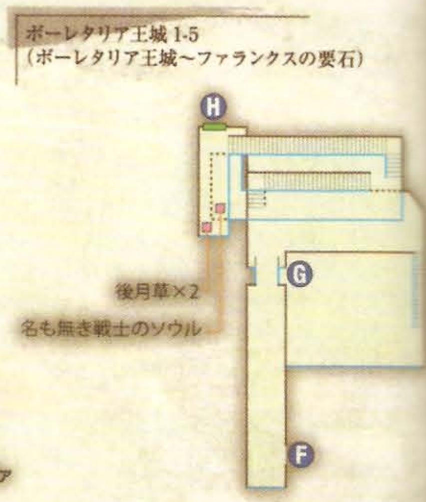
◆下楼后第一个房间8处小屋子里有扔火炎壶的敌兵，房间内全是火药桶，引爆后被炸到多数被秒杀。请先引诱该敌兵投出火炎壶引爆火药桶后再杀之通过。

◆进8处房间的过道处可跳到重要NPC奥斯特拉维（オストラヴァ）被困平台，平台上有盗贼戒指（盗人の指轮），之后跳下去会提前进入“地图ボ－レタリア王城1–6”。

◆通过8处房间之后的十字路口处，打破那条被很多木板挡住的道路可以遇到卖东西的奴隶兵，玩家如果是非士兵职业出身的话可以在这里买一把短矛（ショートスピア）备用，初期可延长攻击距离，相对更安全一些。

◆从F处转入ボ－レタリア王城1–5。





ボ－レタリア王城 1–5

◆先吸引正前方敌兵脱离弓箭手攻击范围后干掉。

◆抓弓箭手攻击间歇一口气冲刺到城墙下弓箭手盲点，然后上楼慢慢收拾，中间有一青眼骑士，可引诱到开阔处干掉。

◆先不急上楼进雾门H，先从右边下楼，有远程武器可在楼梯上就锁定下面空地内敌人攻击。

◆从G处转入地图ボ－レタリア王城1–6。

ボ－レタリア王城 1–6

◆先一路南下，中途有一个青眼骑士，这里地形很开阔且无其他杂兵，应该很容易干掉。

◆尽头处有一个门会被突然踹开，有敌兵偷袭。

◆尽头左拐是救奥斯特拉维的地方，之前没救的话这里要救，注意周围有很多火药壶，最好在门口把敌人引出来打，救下奥斯特拉维后获得黄铜望远镜（真鍮の远眼镜）。

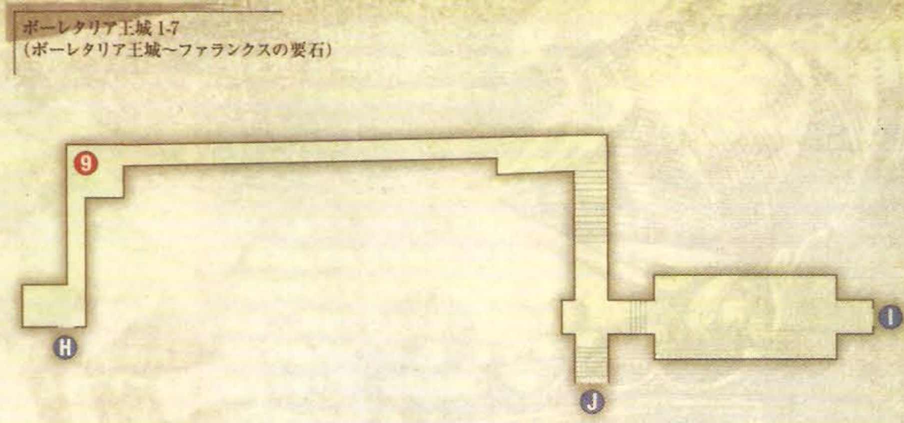
◆接着请快速移步到上方一个区域清光杂兵，因为奥斯特拉维会来这里与他们战斗，为了保证他活下来玩家要提前帮他。等他到来时有可能会误伤，误伤到一定程度奥斯特拉维就会与玩家敌对了。

◆做完以上事情后即可从G处回到地图ボ－レタリア王城1–5，再从H处雾门深入。



■引诱敌人出来打比较安全。

ボ-レタリア王城 1-7



◆9 处砍断木栅栏，大量滚石会帮助玩家清掉大部分敌兵。

◆J 和 I 的交叉处会有两名敌人士兵巡逻，虽说能力不如青眼骑士，但两名在一起还是有一定的危险系数，小心干掉。

◆J 是正路，通往地图ボ－レタリア王城 1-9；I 通往龙穴。



▲此处的机关利用好会事半功倍。

ボ-レタリア王城 1-9







◆桥上敌兵很多，不过不用玩家自己打，往前走一段，用盾防住弓箭兵的攻击，等待龙飞过来。

◆飞龙开始吐火后请快速冲刺后退到门口，这样飞龙的火会干掉大量敌兵。

◆抓住龙吐火的间隙，一口气从桥上跑过去，建议路上的道具先不要捡，道具事小，保命事大，被龙的火烧到不是闹着玩的。

◆拉动 11 处的拉杆，通往本关 BOSS 处的路打开。

◆从 C 处深入，打开机关，回到地图ボ－レタリア王城 1-1。

BOSS 战 法拉克斯（ファランクス）

BOSS 的本体被一堆离群的小法拉克斯包围着，先要把它们打掉让 BOSS 露出本体来。由于算上 BOSS 带杂兵，敌人的数量非常多，所以切记不要锁定，锁定后会更加手忙脚乱。BOSS 和杂兵都弱火，可以用一路上收集来的火炎壶尽情招呼，等 BOSS 露出本体之后，玩家就围着他绕圈吧，见到有空隙就过去砍两下，然后远离再绕圈，千万不要站着不动，会被群殴致死的。

分支指南

处刑场

"地图ボ－レタリア王城 1-1" 一开始左边的铁门即是通往处刑场的门，此处要世界灵魂倾向纯白或纯黑才会打开。纯白状况下会遇到生身处刑者米拉尔达（断罪者ミラルダ），打败她则会获得她一身的镶金套装；纯黑状态下则是遇到米拉尔达的黑色幽灵，打倒可以获得她的斧子（ギロチンアクス）；米拉尔达躲在屋子的右手边玩家的盲点处，只要玩家一进去就会被其猛攻，所以，到达屋子处后请进去后立刻就出来，把她引出来打，最好用远程解决；近程的话它的攻击很强力，多半会被破防。当然把她引到屋子里的悬崖边然后把她打下去也是不错的选择。建议灵魂等级达到 40 以后再来。

屋子里楼梯下去可以获得游戏中一身物理防相当高并具有超高防火性能的紫染套装，不过重量相当沉，请事先清空身上的东西，装备刚力戒指更为保险一些。此外这里还有一个"无色的恶魔之魂"，游戏中非常稀有的重要道具，要从一处断掉的木梁处跳下才能获得。

灵庙与老王杜兰

地图ボ－レタリア王城 1-2 的 D 门处便是通往灵庙，桥上有一实力很强的红眼枪骑士把守，玩家至少需要灵魂等级 50 左右才能安全通过，对付此红眼骑士不可硬来，一般攻击无法造成其硬直，远程慢慢魔法干掉是最好的方法。当然，一些重武器，如"碎龙骨"或"切肉刀"，靠重攻击可以掀翻他或造成硬直的可以硬上。过了它把守的桥之后就是灵庙，不过需要灵庙的钥匙才可以打开，获得灵庙的钥匙有两个途径——分别在 1-1、1-2、1-3 救下奥斯特拉维，或者在本关刚遇到他时就杀掉他。建议一周目还是选择正常的前者拿法，反正很早获得灵庙的钥匙也打不过里面的老王杜兰，就刀下留人吧！

老王杜兰的攻击力非常高，不过动作较慢，也会被重武器掀翻。玩家可选择重武器一下一下打，对其伤害到一定程度后会发生剧情，得到武器"恶魔之刃（デモンブラ

ンド)"。之后攻击他便会进入生死之战，如果可以胜利的话便会得到男性角色专用的强力防具"老王套装(古き王のxx面、古き王の胸当て、古き王の手甲、古き王の足甲)"以及"战い续ける者の指轮"。

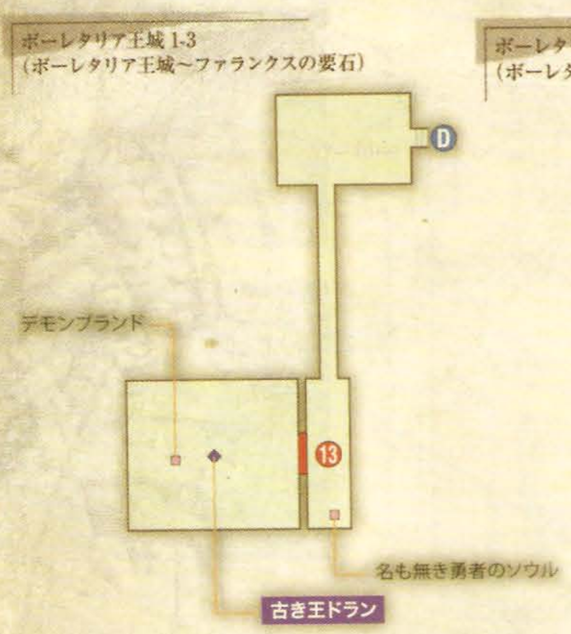
老王杜兰实力强劲，正面对抗应该说很费劲，不过也有一些偏门的方法。玩家可以先通过腐朽谷的第一个关卡，拿到"蠢くデモンズソウル"并到贤者弗瑞克那里学习魔法"毒云"，之后在老王不会主动发动攻击的距离对其释放，接着就远远地看着他被毒死好了；玩家也可以利用只要玩家一离开灵庙，老王就会回到其初始位置的特点，装备上盗贼戒指搞背后偷袭，偷袭完就跑出灵庙等他转身再偷袭……

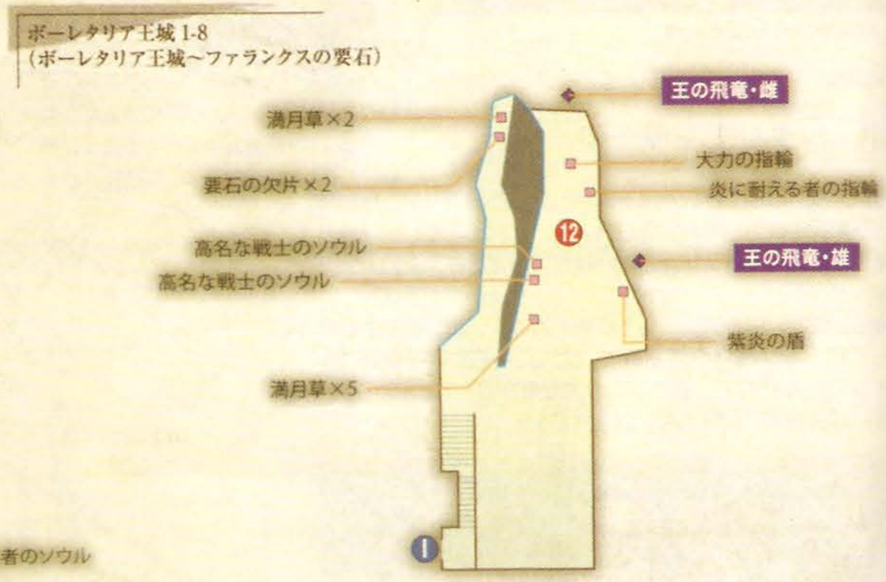
龙穴

地图ボーレタリア王城1–7可通往龙穴，这里栖息着雌雄两条飞龙，他们看守的地方有不少好道具，其中强力戒指(大力の指轮)、紫炎盾(紫炎の盾)以及耐炎指轮(炎に耐える者の指轮)可以说是必拿的。雄龙会吐火焰，不过玩家可以在比较远的地方用弓箭将它逼走，不过需要很多箭……当然，如果有毒云的话更好。雌龙那边则是会用扫尾巴攻击，装备上强力防具硬上吧！建议灵魂等级30以上再来。



■最普通的箭逼走雄飞龙可能要100～200箭。





回到楔之神殿后，先与火防女对话，得到"青瞳石(青い瞳の石)"等关键道具。之后要到楔之神殿上层去找要人对话解开其他的世界，要人混在一堆类似僧人的人之中，靠近有"对话"选项。

1-2 法拉克斯的拱心石

ファランクスの要石

ボ-レタリア王城 2-1

◆此关开始已经可以通过召唤和被召唤来与其他玩家协同作战。

◆开始的屋内有很多离群法拉克斯，防御着前进逐一击破。

◆如果在1-1救出了奥斯特拉维，在这里的左边栅栏门B处又可以见到他，他会再次求救。





◀ 如果此处没有出现奥斯特拉维，那说明他可能已经在1-1时战死了。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

ボ-レタリア王城 2-2

◆路上的敌人先引诱雄龙喷火烧死。

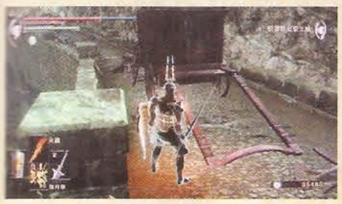
◆以马车为标识，大概估算龙的喷火距离，抓住间歇一口气冲刺过去，路上道具先不要捡。

◆在第一个了望台可以得到木头触媒（木の触媒），释放魔法所必要的装备。

◆第一个了望台用毒云或者弓箭可杀死雄龙，需要 200 发以上的普通箭，玩家可自己决定是否杀之，杀完后可去路上收拾道具。

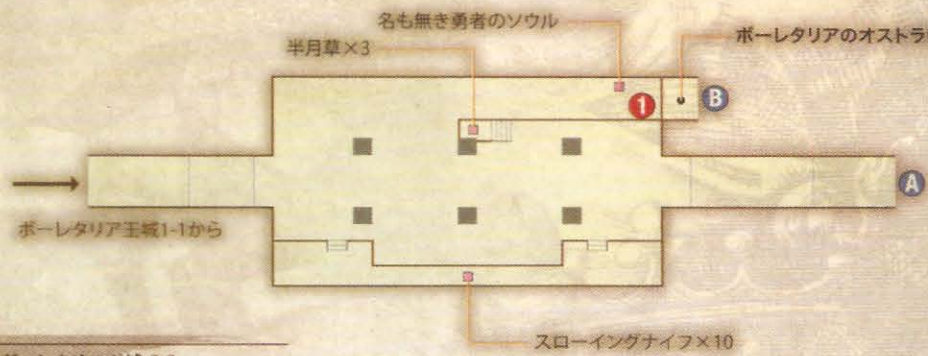
◆第一个了望台 C 处可下到地下，转入地图ボ－レタリア王城 2-3，D 处是出口。

◆E 出口处有三弓兵＋两青眼骑士的组合，玩家到达此处时可用右边的木车做掩护，延长青眼骑士的进入战斗时间，用大范围武器先在最短时间内把三个弓兵扫清。

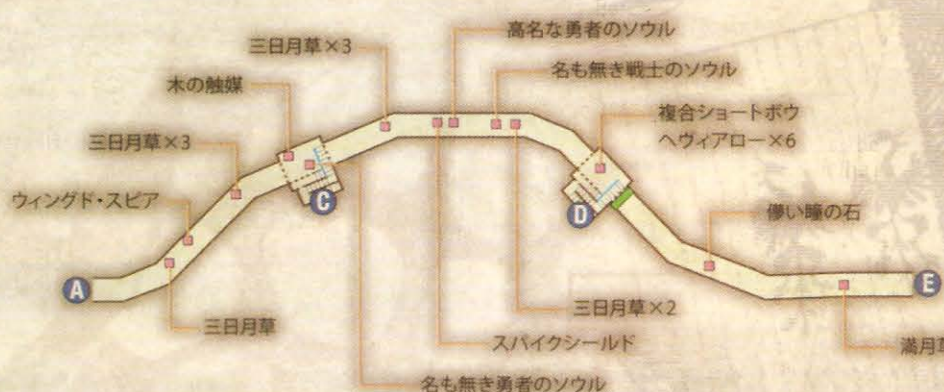


▲在马车后面是安全地带，等龙喷火后马上冲刺跑过。

ボーレタリア王城 2-1
（ファランクスの要石～塔の騎士の要石）



ボーレタリア王城 2-2
（ファランクスの要石～塔の騎士の要石）



ボーレタリア王城 2-3
（ファランクスの要石～塔の騎士の要石）



ボーレタリア王城 2-7
（塔の騎士の要石）



ボ-レタリア王城 2-3

◆进入地下后先左转，消灭敌兵救出奥斯特拉维，路上有耐伤戒指（伤に耐える者の指轮）。

◆通往 D 处出口处的道路干掉两名奴隶兵后会有 5 只狗，千万要慢走，不要破坏木板，一只一只引过来杀，全引出来基本必死。

◆道路尽头有卖东西的奴隶兵，回头破坏木板可以上楼从 D 处出来。

◆上来后注意反方向有大量弓箭兵，冲上去用大范围武器扫光。



▲狗要一只一只引出来杀。

ボ-レタリア王城 2-7

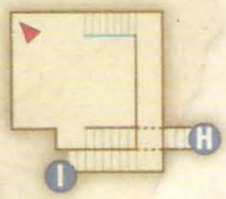
◆左手边 G 处是分支，需要“铁之钥匙（铁の束键）”才可以打开，现在进不去，稍后说明。

◆打 BOSS 前可先从 H 处上楼，可遇到一结晶蜥蜴，上到顶层杀掉两弓兵，还有“虚幻眼瞳石（梦い瞳の石）”拿。

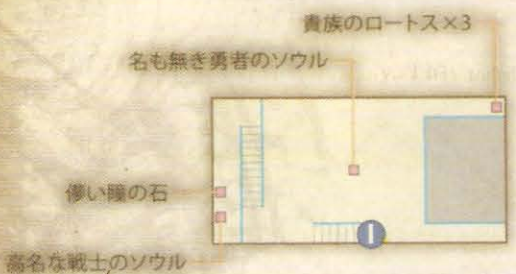
ボ-レタリア王城 2–5、2–6

◆从雾门处进入后即是 BOSS 战。

ボーレタリア王城 2-5
（ファランクスの要石～塔の騎士の要石）



ボーレタリア王城 2-6
（ファランクスの要石～塔の騎士の要石）



BOSS 战 塔之骑士（塔の骑士）

进门后先不要理会 BOSS，用冲刺跑上楼，然后围着城墙走一圈，杀掉所有弓箭兵。之后如果有魔法或弓箭的话可以在城墙上远距离狙击 BOSS，锁定头部在其放招之前把盾放下的一刹那攻击，然后赶紧后退，如此反复可保无伤通过，但需要耗费大量的 MP 和箭，而且速度很慢；近战的话方法是绕身后砍其双脚，在双脚都放出灵魂后 BOSS 会倒地，此时跑去攻击头。过程中需要注意的问题是，请时刻保持在 BOSS 的脚后跟处，这样可以确保不被 BOSS 前方横扫的攻击方式打到；要有耐心，BOSS 有几招砸地的攻击方式是具有范围攻击判定的，尽量不锁定，以免跑开时被视角所拖累，尽量后发制人，看到 BOSS 放招后跑上去打几下就退开，切记不可贪刀。



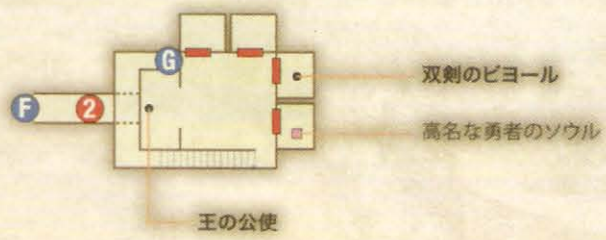
▲此处为狙击 BOSS 上佳场所。

分支指南

双剑的比约尔

地图ボーレタリア王城 2-7 左边的门是营救游戏中重要 NPC“双剑的比约尔（双剣のビョール）”，不过玩家要先到本关之后的 1-3 中杀死王之公使得到“铁之钥匙（铁の束键）”。注意，用铁之钥匙打开门后，里面还有一个王之公使，别贸然闯进去被秒了，地方狭窄举着盾以防这家伙放魔法。干掉它后可以得到“沾满血的铁钥匙（血のついた铁の键）”，这是之后营救游戏另一重要 NPC 魔女尤利娅（ユーリア）用的。营救出比约尔后，他会回到楔之神殿，并在玩家与 1-3 贯穿骑士（つらぬきの骑士）以及 1-4 的雌飞龙战斗时帮忙。

ボーレタリア王城 2-4
（ファランクスの要石～塔の騎士の要石）



小国国王的拱心石的 1-3——塔之骑士的拱心石（塔の骑士の要石）目前还无法进入，玩家需要得到剩下四个世界任意一个世界最后一关的 BOSS 的魂才可以进，所以我们只好先将目标转而锁定“挖洞国王的拱心石”。

特别提示：暗杀者任务



当玩家在关卡 3-2 中解救出尤利德（ユルト）并没有当场杀他的话，他就会出现在楔之神殿上层。回去后把他杀掉，然后当玩家的个人灵魂倾向纯黑时（杀关卡中卖东西的 NPC 即可）就会遇到另一名暗杀者梅菲斯特费莱斯 （メフィストフェレス），按照他的指示杀掉神殿内诸多 NPC 之后再把他也杀掉就可以完成暗杀任务，除去将会获得パリングダガー、エペ・ラピエル、金仮面、憎まれるものの指轮外，还会根据玩家所杀 NPC 获得不同的重要道具，具体如下：

圣者于尔班（ウルベイン）和其信徒	梦い瞳の石
贤者弗瑞克（フレーキ）和其徒弟	梦い瞳の石
帕奇（パッチ）	色の无いデモンズソウル
双剑的比约尔（ビョール）	色の无いデモンズソウル
奥斯特拉维（オストラヴァ）	兽のタリスマン
魔女尤利娅（ユーリア）	仇の指轮

挖洞国王的拱心石

2-1 石牙坑道

ストーンファング坑道

スト - ンファング坑道 1-1

◆A 处通过转动木梯可到达底部，那里是楔之神殿铁匠鲍尔温的兄弟爱德（锻冶屋エド）。

◆开始的直线道路看准敌人扔石头的间隙冲刺跑过去，跑过去时注意破碎的石块也具有攻击判定。

◆B 处可以下去，不过要先打开 1 处转动木梯的开关。

◆稍微深入后会遇到三只狗，引到过道里用范围武器一举歼灭。

◆会放魔法的王之公使所在的房间比较狭窄，建议弓箭在远处射杀。

◆到达 C 处转换到地图ストーンファング坑道 1-2，途中的狭窄通道里埋伏很多，请举盾缓步前进。



▶狙击王之公使时射一箭要挪一下位置，以免被魔法打到。

スト - ンファング坑道 1-2

◆上到最高处远处弓箭狙杀对面的王之公使。

◆通到王之公使处的道路会崩塌、之后只能走横梁过去。

◆到下层拉动 2 处的机关打开 D 门。

◆之后要从ストーンファング坑道 1-1 的狭窄通路处再次走到ストーンファング坑道 1-2 从 D 门前往地图ストーンファング坑道 1-5。

スト - ンファング坑道 1-5

◆前行不久后有一个圆形地带内墙上全是火蜥蜴，如果没有必要或者对自己实力有充足的信心，可以不理会。

◆E 处有几个手持刀的奴隶兵，干掉他们后可以打破障碍物继续前行，开启 3 处的机关后可以打通到关卡开始处和锻制屋爱德处的捷径。

◆进入 E 门，转到地图ストーンファング坑道 1-4。

スト - ンファング坑道 1-4

◆左上的木桥要冲刺过去，不然桥会崩塌，之后就过不去了。

◆全是火药桶的地方破坏后会有通路，可以绕到敌人身后，躲过面对投石的不利局面。

◆正方形木架部分要面对很多火蜥蜴，切记不要一下吸引太多，逐个尽量远程击杀。

◆通往 4 处的木架子上会遇到几只狗，举盾前进。

◆转动 4 处机关，之后回地图ストーンファング坑道 1-5 并从 F 处深入，中途有耐毒戒指（毒に耐える者の指轮）不要忘了拿。

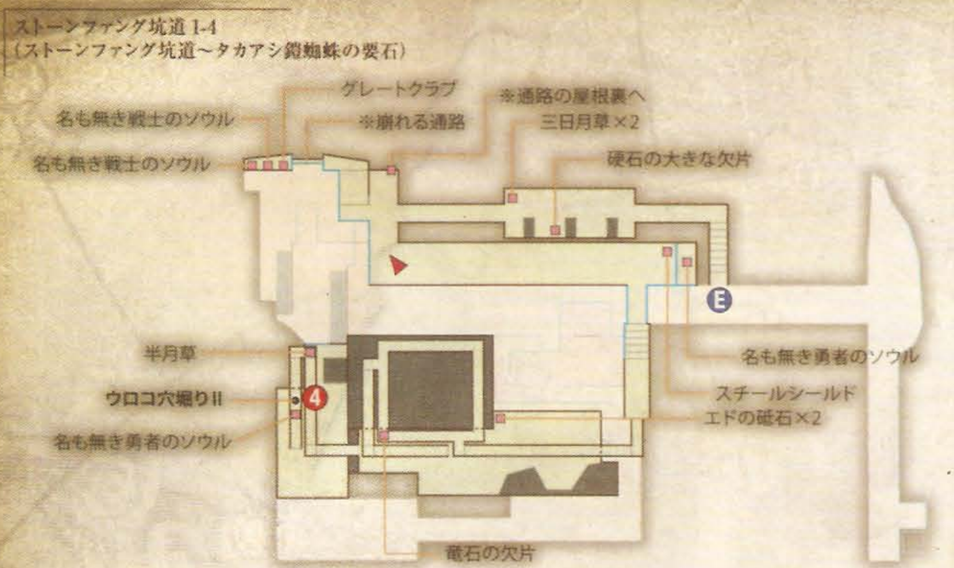
◆F 处前有一个全是火药桶并有一个会用火线的王之公使的房间，引诱起炸掉所有火药桶再小心杀之。

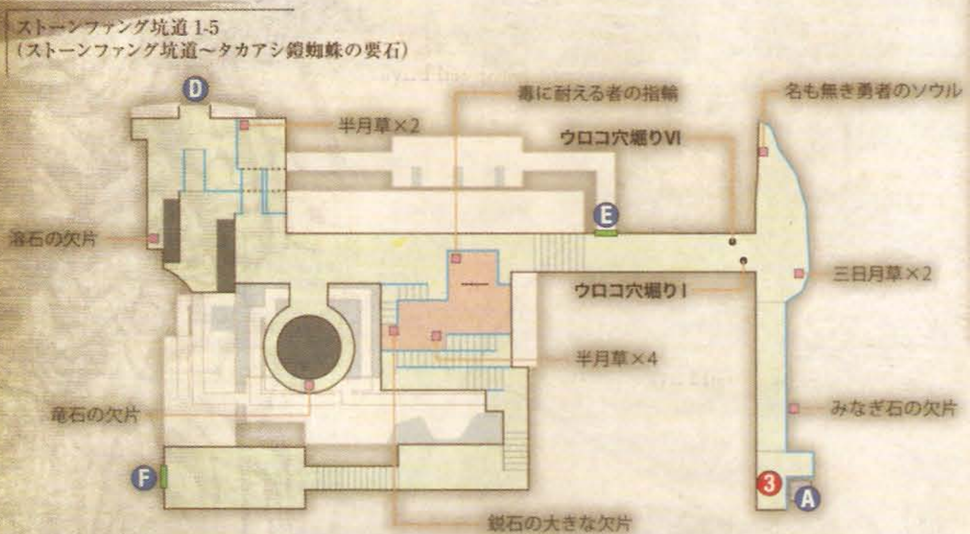


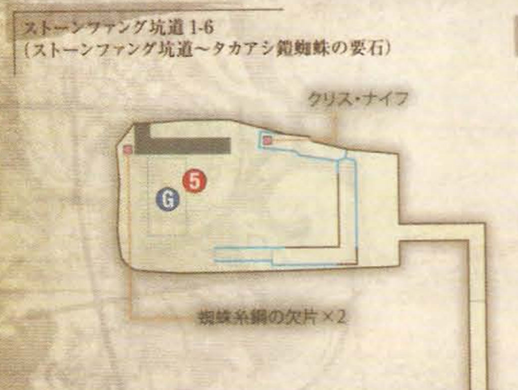
スト - ンファング坑道 1-6

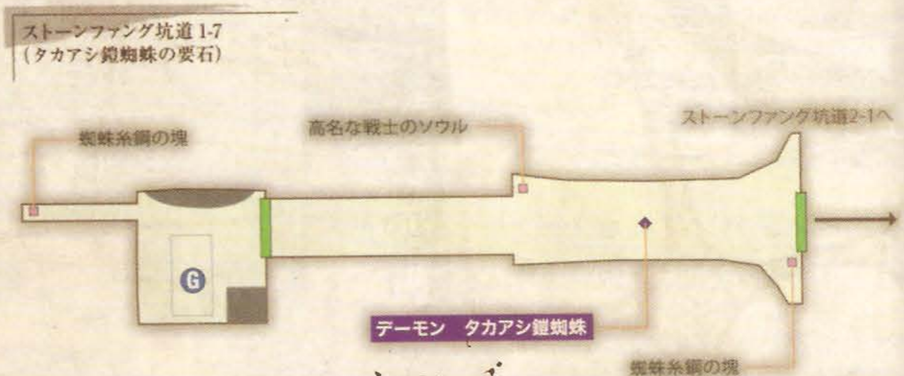
◆无难点，走到 5 处转动开关，乘电梯下去通往 BOSS 区域

◆电梯附近木架子上的克里斯匕首（クリフ・ナイフ）务必拿到，法师系角色副手的绝佳装备。











BOSS战 高脚铠蜘蛛

（タカアシ铠蜘蛛）

战斗场景在一条狭长的通道里，到可锁定距离后一边侧向回避单发火球和蜘蛛丝一边攻击，魔法系最好用灵魂箭，BOSS对火炎有耐性。BOSS的三向火球攻击虽然横向涉及范围大，但射程不远，见其释放一次后测定好距离即可。进入BOSS战区域后紧贴两边墙壁相对安全，有射程长弓箭的玩家可以此处精准射击模式慢慢耗之，如果中了BOSS的蜘蛛丝攻击也是往墙壁边上躲比较安全，或者干脆摆好防御姿势以减轻伤害。近身后BOSS的攻击方式会有变化，双脚砸地攻击后会有大硬直，是攻击BOSS的好机会，但如果见BOSS吸气的话要赶紧冲刺远离它，因为它要释放持续吐火攻击了，近身被烧到至少是两下，基本会被秒杀。



分支指南

锻冶屋爱德与楔之神殿他的兄弟鲍尔温不同的地方就在于他可以进行武器的特殊强化，可以说这才是“锻冶屋完全版”，但之前玩家先要打倒2-2的BOSS炎之潜行者（炎に潜む者）获得“赤热的恶魔之魂（赤热のデモンズソウル）”，然后到爱德处与其反复对话，当他提出索要要求后交给他，以后就可以进行武器的特殊强化了。

2-2 高脚铠蜘蛛的拱心石

タカアシ铠蜘蛛の要石

スト－ンファング坑道 2-1

◆矿车上的易爆物体靠近就会爆炸，要靠冲刺跑跑过。

◆左边是正路，右边有很多矿工的是捷径（地图ストーンファング坑道 2-2）。

◆左边 A 处电梯旁还有一条路，可跳下到达“地图ストーンファング坑道 2-4”，不过距离近不了多少，跳不好还会摔死，建议不跳。

◆转动机关从 A 处乘电梯下去是流程主路线，转到“地图ストーンファング坑道 2-3”。

◆电梯旁有一会放魔法的王之公使，利用柱子挡出他的魔法干掉。

スト－ンファング坑道 2-2

◆此乃之前提到的捷径，需要往下跳，很容易摔死，但可直接到达打 BOSS 前的区域，多试几遍可以掌握路线。

◆跳下的过程中有一耐病戒指（病に耐える者の指轮），不要错过。

◆最后到达地下后从 G 处通往打 BOSS 的地点。







▲走捷径一定要调整好视角发现底下有路再跳，慢慢来。

スト－ンファング坑道 2-3

◆乘电梯下来后有结晶蜥蜴，至少锁定一只干掉可得强化武器用矿石。

◆有木桶挡着的路里有两个黑暗幽灵，远远就可以看到，弱魔法，远程能耗多少血耗多少，离近后大范围武器火力全开灭之。之后可得到“黑瞳石（黑い瞳の石）”，用来入侵别的玩家世界的关键道具。

◆击败黑暗幽灵后继续顺道路深入，可到一个结晶蜥蜴的老窝，但单纯的武器攻击能打倒两只就已经算运气不错了。学会“火焰风暴（炎の岚）”或奇迹“神之怒（神の怒り）”之后可以再来，跳下去之后立刻放可以“一锅端”。

◆主路线通往 B 的南端拐角处有易爆气体，冲刺拐弯跑过。

スト－ンファング坑道 2-4

◆如果从“地图ストーンファング坑道 2-1”电梯旁区域跳下来便是到这里。

◆岩石蜥蜴头部是弱点，离远点魔法灵魂箭或者弓箭干掉。

◆ 3 处的巨大熊虫不会攻击，可慢慢打死，打击系武器对其有特效，打死后赶紧远离，它会爆炸。打它只是为了他挡住对面的 NPC，从那里可以获得“耐炎戒指（炎に耐える者の指轮）”。当然，嫌打塔麻烦可以到走到它下面去，它会自己跳下来，耐炎戒指也就可以拿到了。

◆ 3 处附近有重要 NPC 帕奇（パッチ），对话后就算救回楔之神殿了，之后他会蹲在楔之神殿 2 层卖东西。

◆熊虫以体型分为三种——大、中、小，大和中型的打死后会爆炸，要赶快离开。

◆ 4 处会出现长翅膀的熊虫，数量众多，可不予理会直接跑。

◆从 C 处进入“地图ストーンファング坑道 2-5”。





ストーンファング坑道 2-5

◆这个区域非常容易迷路，请仔细参看地图一步一步走。

◆中途有两个大型熊虫，其只能吐舌头攻击，所以正面攻击两下便后退，反复如此干掉，别忘了干掉后赶紧跑开。

◆必须要拿到的道具是一个“升龙长剑（龙のロングソード）+1”，带火炎效果的强力武器；此外，有一中型熊虫的地方还有一个“虚幻眼瞳石（梦い瞳の石）”。

◆岩浆里的道具可今后配合魔法“水罩（水のベール）”、“耐炎戒指”、“紫染套装”等一切增加火炎耐性的装备去拿。

◆之后从F处跳下，转入“地图ストーンファング坑道 2-2”，之后从G处进入打BOSS区域。

BOSS战 炎之潜行者

（炎に潜む者）

全游戏数一数二难的BOSS，全身包裹着火焰的巨型怪兽。打之前装备上之前拿的耐炎戒指，最好配合魔法水罩降低一切伤害。BOSS的主要攻击方式为跳跃抓挠、双手乱舞以及砸地激起火炎，对付这些攻击要熟练掌握后退和侧翻躲避，近战的战法比较费劲，熟悉BOSS的攻击方式后躲避+上前攻击+躲避，很要求操作。远程战法则相对容易，甚至可以利用进门处的两个骨头卡住BOSS无伤过关。BOSS的特点在于比较容易丢失目标，看情况不妙先冲刺跑远一些，躲在障碍物之后可安全吃药。

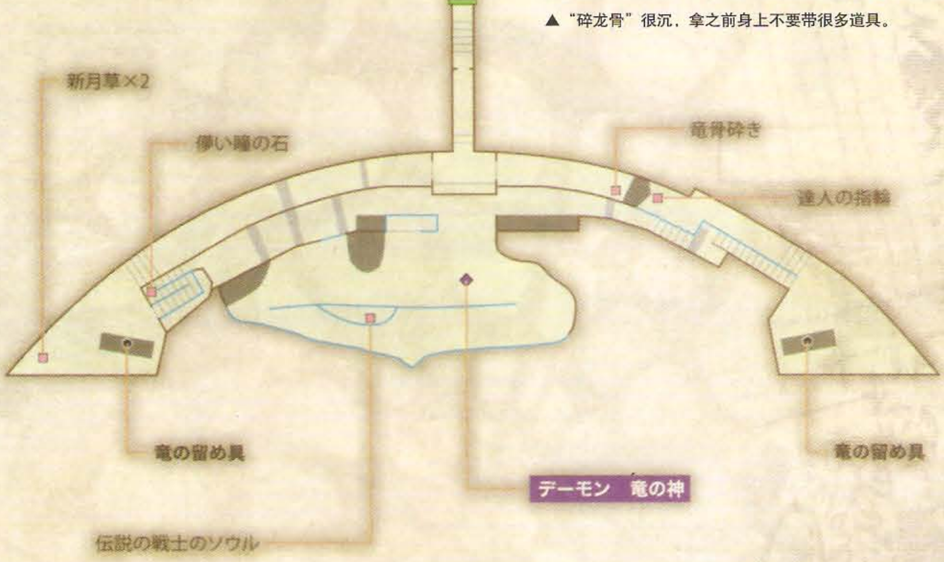


分支指南

放浪者斯基尔维尔（スキルヴィル）

如果世界倾向处于纯白，地图ストーンファング坑道 2-2 跳下的过程中会遇到一个摆摊的NPC——放浪者斯基尔维尔（スキルヴィル），如果可以拿 2-3 纯白时得到的武器“碎龙骨（龙骨碎き）”装备着给他看则可以获得珍惜矿石（纯粹なにび石）；如果世界倾向纯黑时到达这里则会遇到斯基尔维尔的黑暗幽灵，击败他可以获得“兽之护身符（兽のタリスマン）”，是既可以释放魔法又可以释放奇迹的重要装备。

2-3 炎之潜行者的拱心石
炎に潜む者の要石



ストーンファング坑道 3-1

◆前进一段时间后进入 BOSS 战，VS 龙神（龙の神）。

◆分为上下两层，开始时玩家处于二层，右边是正路，左边可以看到强力超大剑“碎龙骨”，有石头挡着路，世界倾向纯白时可以拿到。

◆前进时以柱子为标志，在柱子后龙神就不会发现玩家。在柱子后调整视角观察龙神的眼睛，黄色时处于搜寻状态，红色时处于攻击状态。趁黄色状态时冲刺向下一个柱子。

◆柱子之间挡路的柱子用武器攻击打掉，打掉后建议回头冲回之前的柱子后躲避。

◆冲到神殿两端开启两个击龙枪，之后 BOSS 只剩一口气躺在外面，此时可先收拾地图内的道具。

◆从底层缺口过去，在侧面锁定其嘴下的角，共弓箭或者魔法远程干掉。



▲“碎龙骨”很沉，拿之前身上不要带很多道具。

塔之女王的拱心石

3-1 拉多维亚塔
塔のラトリア

塔のラトリア 1-1

◆此关其实就是一个监狱，共分 4 层，玩家上来处于第 3 层。

◆第一个拐弯处可以获得“希望之牢 3 层牢狱的钥匙”，可打开地图上红色的牢狱门。

◆第一个拐弯处可遇到本关的主要敌人“蛸狱史”，正面对抗可以说非常危险，它的魔法攻击力不低，并且有一种可以定住玩家的魔法，之后再近身给予玩家大伤害，更可怕的是有可能陷入这种死循环直到玩家被杀死。所以，面对这种敌人请先躲在柱子后隐藏起来，趁其背对玩家时冲刺过去背后插刀杀之。

◆到 3 层另一侧拿取“希望之牢 3 层的钥匙”，中间注意蛸狱史。

◆到 A 处开启门前往第四层。



■被这招击中后起身要立刻滚动并出刀避免被再次被魔法定住。

塔のラトリア 1–2

◆监狱第 4 层，从一个已经开着的监狱的门进去，到另一侧拿到“希望之牢 4 层牢狱的钥匙、希望之牢 4 层的钥匙”，然后可以回身打开所有本层所有监狱拿道具。

◆打开 4 层外面过道的门，注意有一蛸狱史，从此过道到 4 层的另外一边，注意出门时还有一蛸狱史。

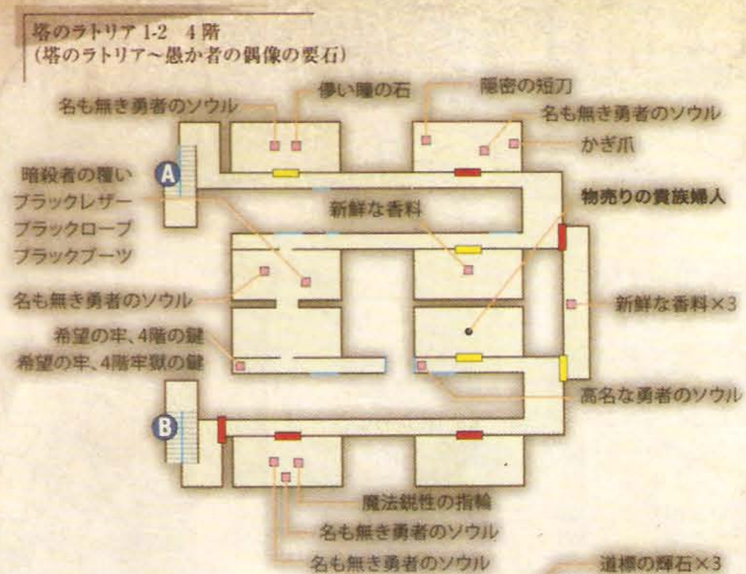
◆有一监牢内有一个卖东西的贵妇人，如果手头没有贵族精灵（贵族のロ－トス）可以买一些备用。

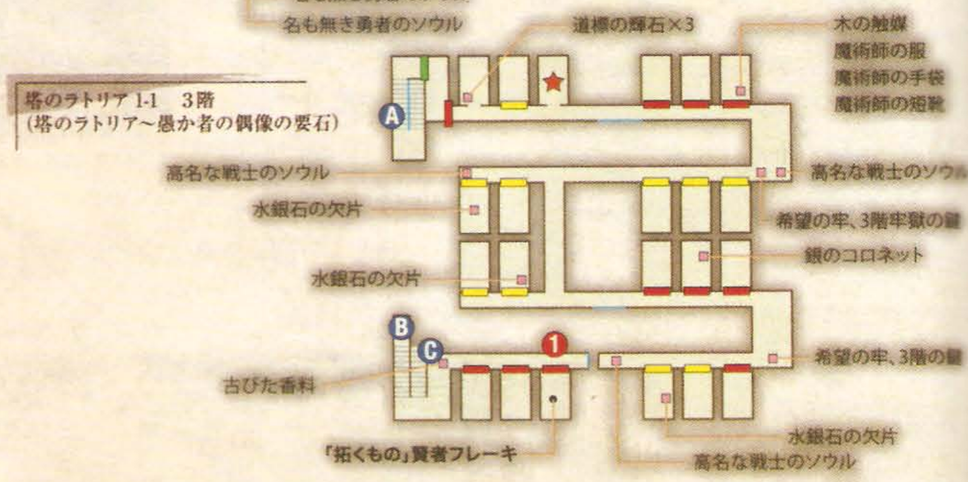
◆类似棺材的刑具打开时有可能有活着的敌兵出来，很容易中毒，请用贵族精灵解毒。

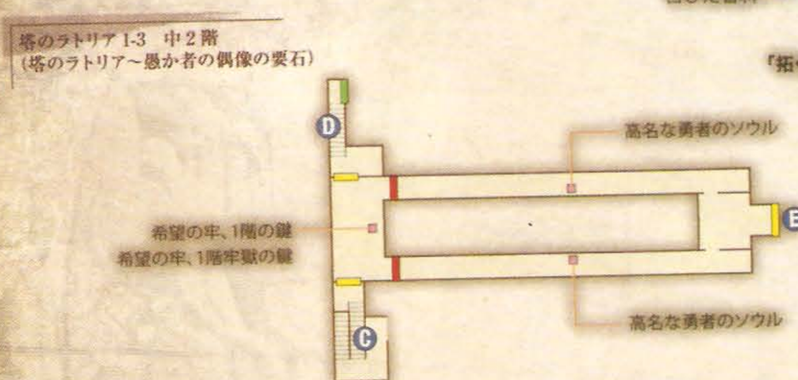
◆从 B 处打开门进入通往 2 层夹层（塔のラトリア 1–3）。

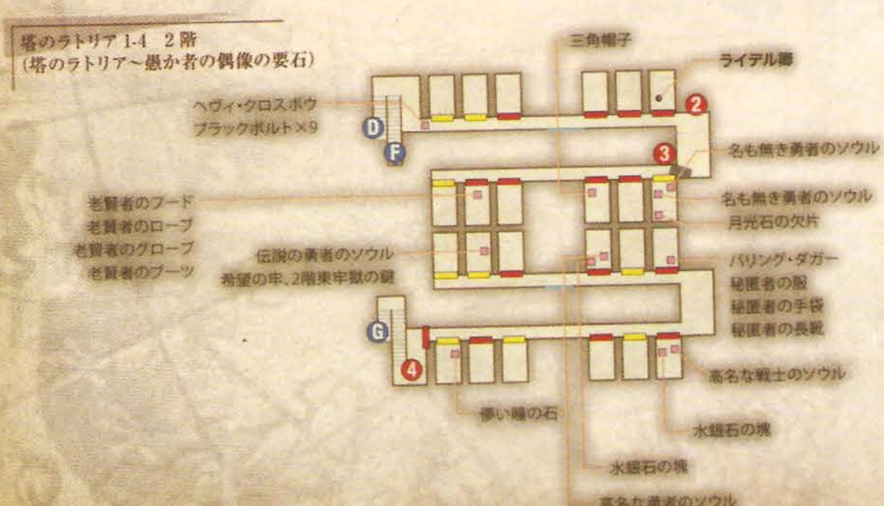


▲打开这种刑具前请装备耐毒戒指。









塔のラトリア 1–3

◆第一次来此处只是为了拿“希望之牢 1 层牢狱的钥匙、希望之牢 1 层的钥匙”，之后继续下楼前往。

◆拿到“希望之牢狱史的钥匙”后再来这里，杀掉两个蛸狱史打开大铁门前往“地图塔のラトリア 1–6” E 入口。

塔のラトリア 1–5

◆ 1 层刚出来时会遇到一个长满手的球状敌人，这也本关最强力的敌人。对付它火炎比较有效，远距离可利用柱子等回避它释放的灵魂箭并用火线慢慢烧死，相对安全；近身系可先在武器上涂上松脂，之后先远离它见它释放灵魂箭时躲过并近身砍上三刀左右立刻后退，如果被它的“千手乱舞”击中很可能被“粘住”无法脱身导致死亡。

◆有鹫盾以及凹沟套装、白银手镯，务必回收。

◆挨个搜索牢房时注意脚下，有一悬崖。

◆打破障碍物从 H 处出去可拿一剑。

◆从 I 处转到“地图塔のラトリア 1–6”

塔のラトリア 1–6

◆第一次来弓箭机关会开启，无法通过，只拿取“希望之牢狱史的钥匙”便可回身去 2 层夹层（地图塔のラトリア 1—3）。

◆I 入口处贴边可拿一“水银细剑（水银のレイピア +1）”，具备强力致毒属性。

◆第二次从 E 入口进入此区域时到 5 处便可关掉弓箭机关，之后到前面收拾道具，有一“虚幻眼瞳石（梦い瞳の石）”和一“敏捷穷鼠戒指（锐い穷鼠の指轮）。

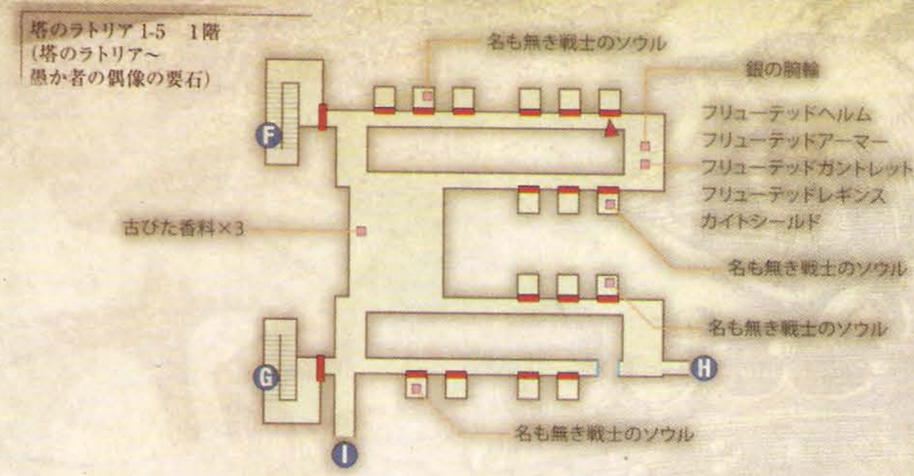
◆I 入口正对面路的尽头跳下还有一“虚幻眼瞳石（梦い瞳の石）”。

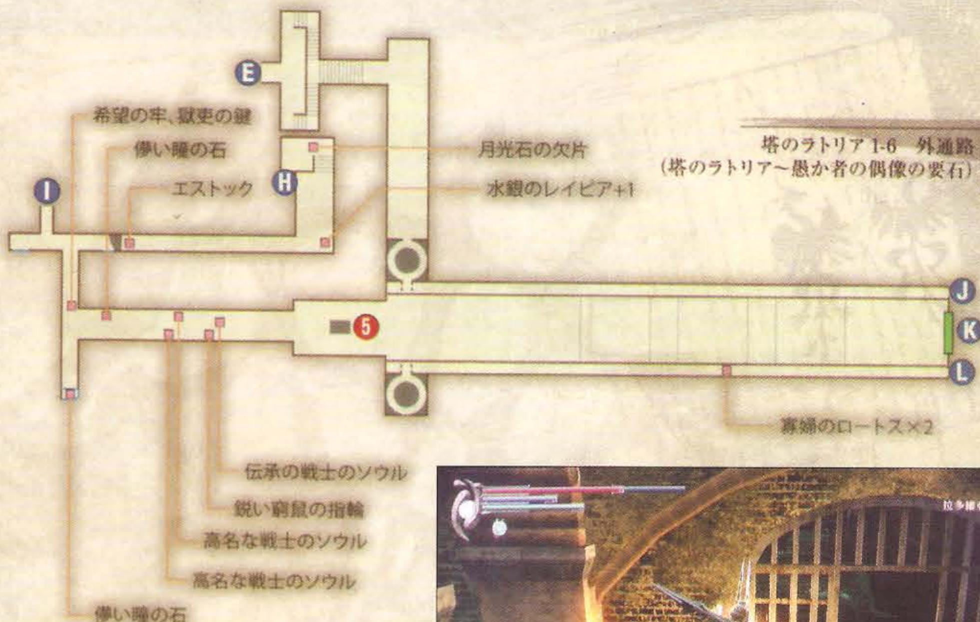
◆两侧旋转楼梯，J 处可通往 BOSS 战教堂的 2 层，拿取“银之触媒（银の触媒）”。L 处则是通往教堂 2 层的另一侧，那里有一个说胡话的人，务必杀掉它，它就是 BOSS 的控制者。此外还有“希望之牢特别牢房的钥匙”，分支处会用到，稍后说明。

◆K 处大门前会遇到一黑暗幽灵，有弓箭，举盾靠近后杀之。之后 K 门自动打开，进入后 BOSS 战。

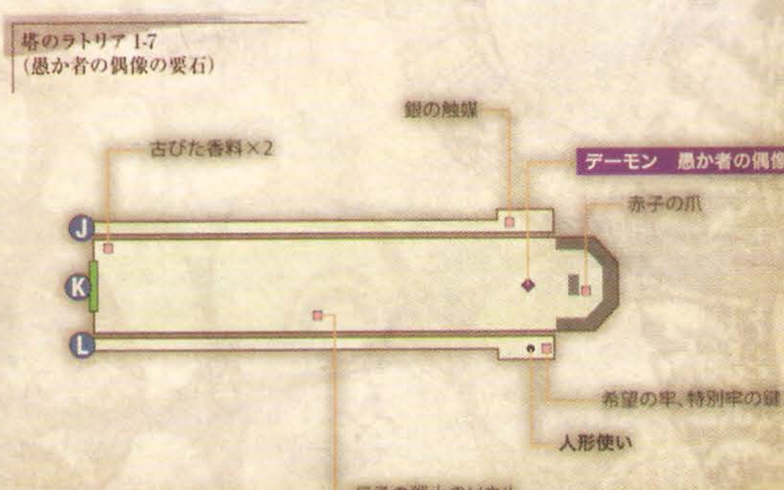


▲拿“水银细剑 +1”的过程一定要贴边小心走。









BOSS 战　愚者偶像（愚か者の偶像）

接近 BOSS 的过程中先顺手解决掉一些杂兵，省得一会儿和 BOSS 打起来之后他们挡路。BOSS 会在椅子和椅子之间的地方设置魔法阵，经过时如果玩家行动慢了就会被定住，之后有可能被 BOSS 大魔法击中，所以过长椅和长椅之间的空隙时快速滚过就不会中；BOSS 受到一次攻击后会释放分身，分辨方法有二种，一是分身只会放小的灵魂箭魔法，另外一种就是锁定后分身头上会出现血槽。不用理会分身，直奔主身，砍上几下后它又会换地方并接着释放分身，依旧按以上方法对付。总体来说难度不高。

分支指南

贤者弗瑞克（フレーキ）

贤者弗瑞克（フレーキ）就被关押在监狱 3 层的特别牢房里，当打开“地图塔のラトリア 1–2”的 B 门之后就可以到达关押他的牢房处了，不过之前需要从本关最后 BOSS 战的教堂 2 层拿到“希望之牢特别牢房的钥匙”，之后便可以去救他了。救了他的同时，他会赠送法师系重要副手装备“洁内小剑（ゲリの小剑）”，以后在楔之神殿也可以找他学习高级魔法了，此分支务必要完成。



营救莱迪尔（ライデル）

“地图塔のラトリア 1–4”为监狱的 2 层，玩家第一次来这里只能通过“地图塔のラトリア 1–3”的 D 楼梯到东面的一小部分（注意有一蛸狱史看守），这里会遇到一个灵魂状态的人——莱迪尔（ライデル）被关押在牢房里，他请求玩家救他出去，不过第一次来是救不了他的。打开他牢房的钥匙“希望之牢 2 层西牢狱的钥匙”要在关卡 3–2 中取得，并且需要世界灵魂倾向纯白状态，具体拿法这里暂且不提，3–2 关卡攻略中会有说明。拿到钥匙后便可以释放他出来了，作为报酬会得到迟钝穷鼠戒指（钝い穷鼠の指轮）；如果是世界灵魂倾向纯黑状态，这里则会遇到莱迪尔的黑暗幽灵，击败他可获得一把不错的枪“磷光竿（磷光のポール）”。

希望之牢 2 层东部

救出莱迪尔之后就可以拿到“希望之牢 2 层东牢狱的钥匙”，如此一来就可以从监狱 1 层（地图塔のラトリア 1–5）的 G 处到监狱 2 层东部搜刮道具了。

婴儿利爪（赤子の爪）

婴儿利爪隐藏在本关最后 BOSS 战教堂的桌子后面，但过关后一靠近那桌子就会强制发生剧情被恶魔强制带到塔顶进入关卡 3–2，所以要想拿取这把性能非常不错的短剑的话需要从最左边或者最右边贴着边绕到桌子后面去，远离那桌子。当然，如果顾得过来的话，也可以在 BOSS 战时抽空过去拿。

3–2 愚者偶像的拱心石

愚か者の偶像の要石

塔のラトリア 2–1

◆道路狭窄，掉下去必死，请选用挥动时位移小的武器，此外尽量不要在狭窄过道上发生战斗。

◆会飞行的恶魔敌人会假装雕像站在路边的柱子上，远程用魔法和弓箭可先下手造成伤害，然后跑到道路连接处的圆形地形再短兵相接。

◆第一次来先从 A 处上楼转换到“地图塔のラトリア 2–3”。

塔のラトリア 2–3

◆ J 处为通往 BOSS 的楼梯，解锁两个锁链使大肉球掉下去后可通行。

◆上来后第一个没有城墙的缺口下面有一平台，跳下去可拿到奥斯特拉维的武器神秘剑（ルーンソード）和神秘盾（ルーンシールド）。

◆从 C 处旋转楼梯上行转入“地图塔のラトリア 2–4”，中途会遇到几个会飞的恶魔，一下一下打，避免掉下去摔死。

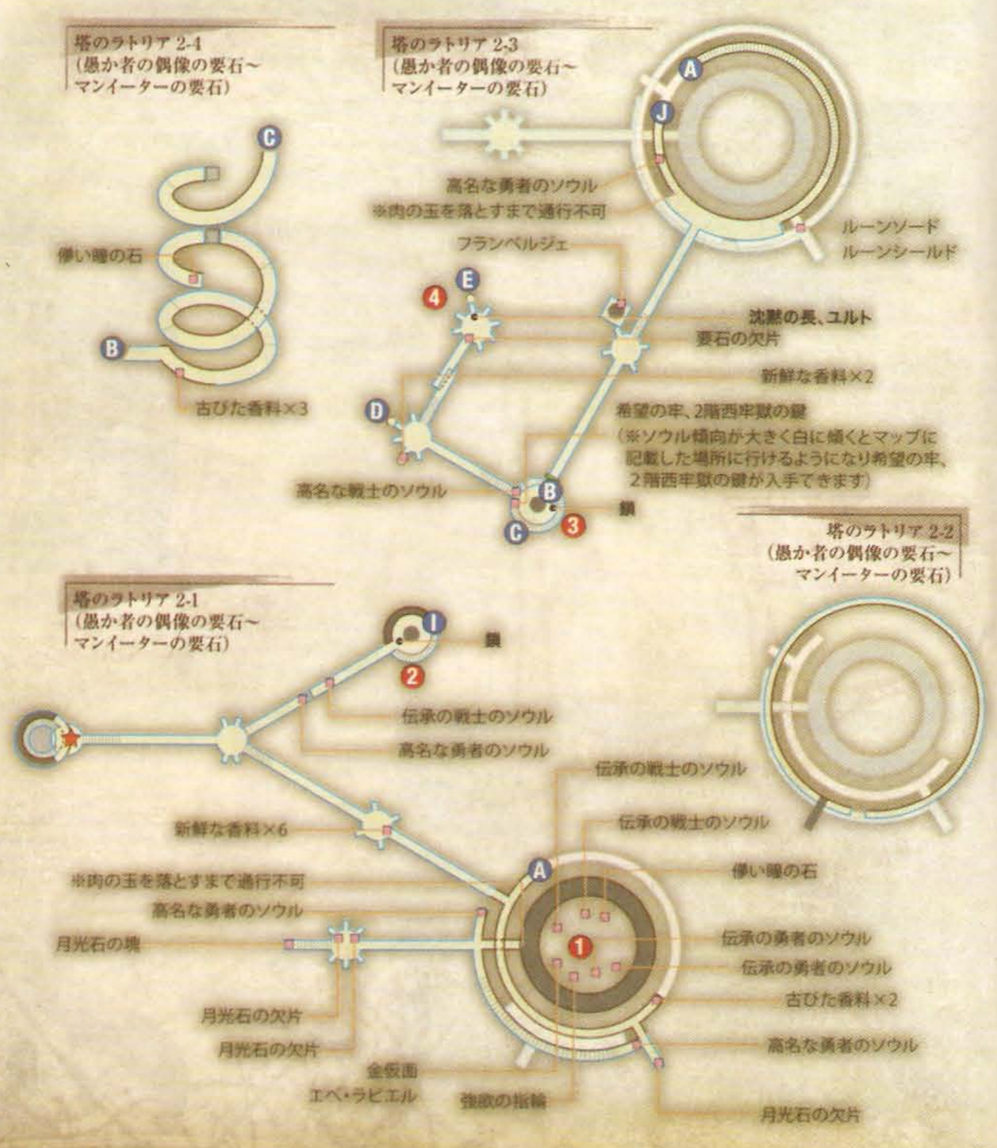
塔のラトリア 2–4

◆从 C 处的旋转楼梯上行过程中需要乘电梯到达 B 处塔顶，电梯对面有“虚幻眼瞳石”拿。

◆ 3 处杀掉围着祭坛的一圈杂兵，第一个锁链解锁。

◆从祭坛的另一条路深入，路过 D 处有通往塔底的牢笼，先不要坐，继续往 E 处前进，中间需要从平台上跳下去，调整好视角再跳。

◆ 4 处要放出暗杀者“沉默之长 尤利德（ユルト）”，之后乘坐他的牢笼下到塔底（地图塔のラトリア 2–5）。



塔のラトリア 2–5

◆塔底需要注意会放腐蚀效果液体的人面虫，见到后主动出击砍死。
◆到所有闪光处收拾齐道具，比较重要的有芳香戒指、耐病戒指和虚幻眼瞳石。
◆从 F 处离开转入“地图塔のラトリア 2–6”

塔のラトリア 2–6

◆这个区域惟一要注意的就是楼梯部分会有一黑暗幽灵，其实就是“蛸狱史”，攻击力非常高，几乎可以秒杀我方。请装上盗贼戒指躲在墙后待其背对玩家时上前偷袭，如果没死就接着一口气砍死。
◆从 G 处进入另一段上行旋转梯（地图塔のラトリア 2–7）

塔のラトリア 2–7

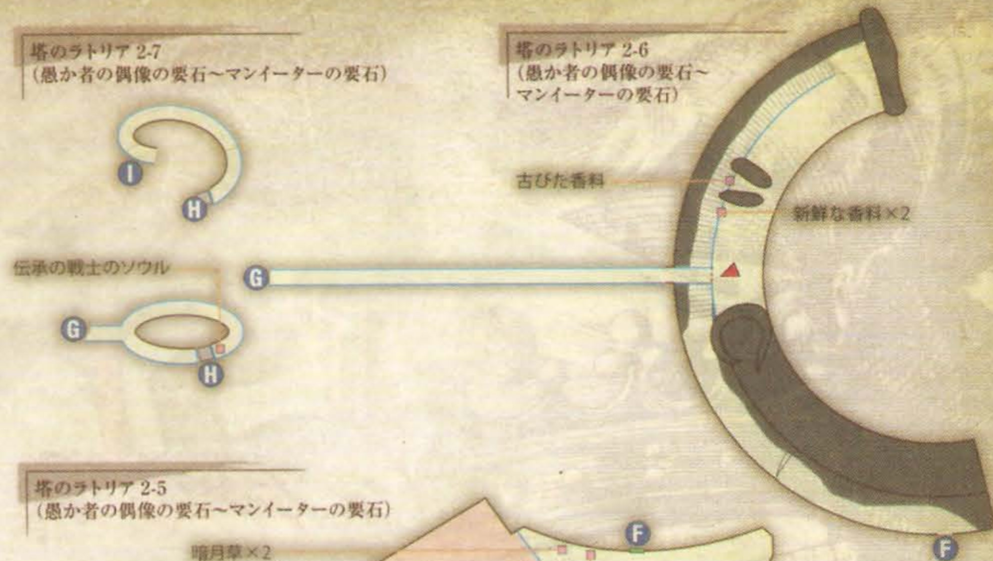
◆先请慢行，在 H 缺口处耐心等待电梯。
◆上去后从 I 转回“地图塔のラトリア 2–1”。

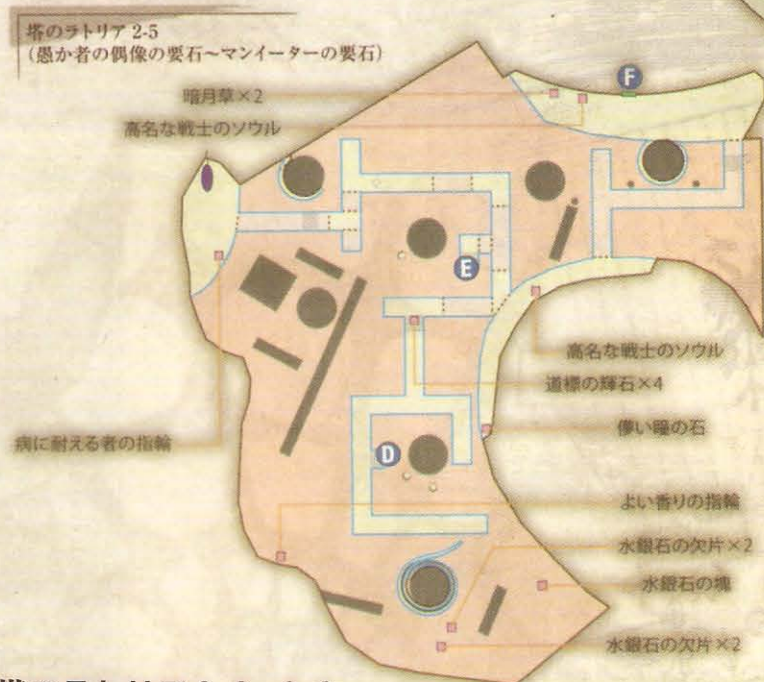
塔のラトリア 2–1

◆ 2 处砍死一圈围着祭坛的人之后解锁第二个锁链。
◆从平台上跳下回到关卡开始时附近的地方。
◆ 1 处要解锁两处锁链导致大肉球掉下去之后才可过去，此时可以去收拾道具了，里面有必拿的强欲戒指（强欲の指轮）以及暗杀者梅菲斯特费莱斯（メフィストフェレス）的金假面（金仮面）以及锐细剑（エペ・ラピエル）。
◆从 A 处一路上行经“地图塔のラトリア 2–3”，从 J 处继续上行。



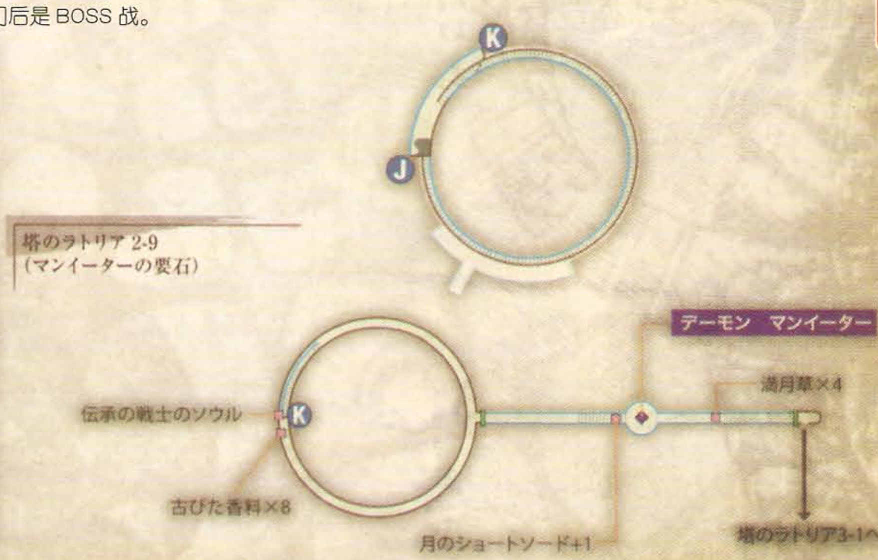
■解除两个锁链后会发生剧情，大肉球掉到地下去。





塔のラトリア 2–8、2–9

◆从 J 处旋转梯一路上行，中途有一蛸狱史黑暗幽灵，远远观察其行踪，在其转身时配合盗贼戒指冲上去背后下手。
◆ K 处进雾门后是 BOSS 战。



BOSS 战 吃人鬼（マンイーター）

个人认为本场 BOSS 战是整个游戏中数一数二难的。难点在于要同时面对两只吃人鬼，第二只在开战 5 分钟后会赶来。BOSS 的主要攻击手段就是空中放魔法，地上猛冲或者砸地。开始后先加上所有能加防御力和攻击力的手段正面死磕第一只，尽量在第二只到来之前多消耗第一只的 HP。BOSS 的尾巴可斩断，斩断后它在空中飞的时间会大大缩短。打的过程中请时刻调整站位，场景很窄，站在边上很可能被 BOSS 冲撞攻击撞下万丈深渊；第二只来之后如果见第一只血剩不多，请抱着死磕的心态先把它砍死，之后冲刺跑远离第二只吃药调整至完美状态，剩下一只可慢慢打，中间圆盘处场景大，带着它绕圈子，不时给上它两下继续绕圈子，直到耗死。这个过程中如果见到 BOSS 蓄力的话请及时上去打断，否则 BOSS 将会能力大增，非常棘手。

分支指南

沉默之长 尤利德（ユルト）

在“地图塔のラトリア 2-3”的 4 处会救出“沉默之长 尤利德（ユルト）”，救出时玩家要面临一个选择——立刻就杀了他还是放过他；因为他是一个暗杀者，如果立刻此处就杀掉他的话可以得到他的“幽暗套装”，但就无法触发之后的暗杀者任务；如果此处放任他不管的话，他回到楔之神殿里，并且会随着游戏进行而杀害楔之神殿里的其他人，但是就可以触发暗杀任务；所以建议这里先不要杀他，通过本关卡之后立刻到楔之神殿上层找到他把他杀死，照样能得到“幽暗套装”，如此一来既可以免除他杀掉神殿里的其他人，也可以触发之后的暗杀任务。

希望之牢 2 层西牢狱的钥匙

在世界灵魂倾向纯白的情况下，“地图塔のラトリア 2-3”破坏锁链的地方可以继续上行，上面就有“希望之牢 2 层西牢狱的钥匙”，拿到后就可以回到关卡 3-1 去 2 层营救莱迪尔（ライデル）了。

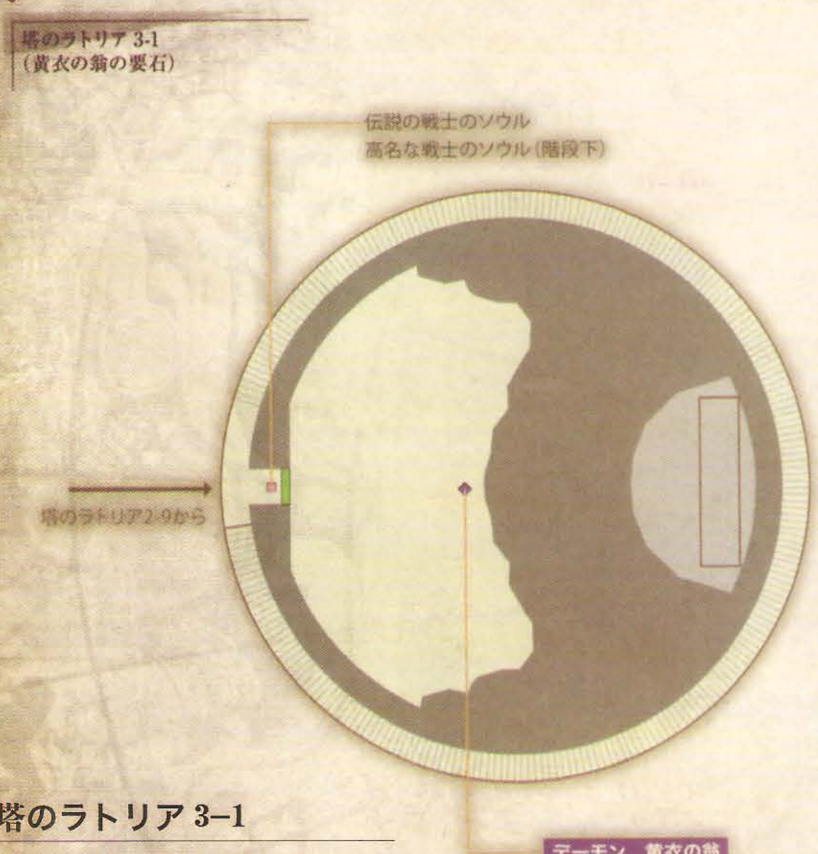




▲这段楼梯非常危险，一定要慢步走……

3-3 吃人鬼的拱心石

マンイ-タ-の要石



塔のラトリア 3-1

◆踏上上楼的楼梯后就无法再出来了，要注意。

◆上楼过程中的人面虫没什么可说的，无差别砍死。黑暗幽灵蜗狱史非常危险，露头或弓箭引诱后逃跑，之后或拐弯处正面突袭追来的它或者趁其不追了归位的时候背后插刀，当然，背后火线魔法攻击也可以对其造成大硬直，可用火线连死。

BOSS 战 黄衣老翁（黄衣の爷）

当看到 BOSS 战之前的动画时，也许很多玩家会豁然开朗。没错，如果线上游戏的话，本关的 BOSS 将是被系统召唤来的其他玩家，所以可以说毫无规律可循，而且召唤来当 BOSS 的玩家灵魂等级通常要比玩家高上不少，并且还会被系统强加上追踪浮游灵魂箭等优势……所以如果要线上打的话一定要叫上帮手，带上足够的药，武器方面致异常状态指数要比单纯的攻击力更加重要，在战斗过程中人多还是很有优势的，在 BOSS 被其他玩家吸引走时抓机会背后下手，在 BOSS 面对自己时以防御为主。

另一个比较方便的方法就是线下打，线下打的话 BOSS 的实力可谓非常平庸，利用攻击范围大的武器可以拉开距离活虐之，见其身上浮游灵魂箭出现，先拉开距离躲避开再继续上前接近战。



分支指南

黄衣头冠

之所以之前说玩家看到本关 BOSS 战前的动画会豁然开朗，就是因为在“塔之女王的拱心石”这一大区域的任何地方在灵魂体状态下放召唤文都有可能被系统召唤为关卡 3-3 的 BOSS。如果可以作为 BOSS 战胜其他玩家，那就有可能获得游戏中惟一一个有魔法威力加成的头部装备——黄衣头冠。

影人祭司的拱心石

4-1 风暴祭祀场

岚の祭祀场

岚の祭祀场 1-1

◆敌人白骸骨滚动的时候也有攻击判定，远远见其滚过来的时候请举盾防御好，其滚过来后必然会先砍一刀，依旧防住，此时敌人出现硬直，伤害1.4倍，两刀砍死。面对这种敌人皆如此对付。顺带一提，白骸骨的弱点为打击属性，玩家可适当更换武器。

◆过了第一道门之后上行的楼梯处有四个白骸骨和一个白骸骨弓箭手，慢慢前行，先将前个白骸骨吸引出弓箭手射程干掉。然后一口气冲上去砍翻弓箭手，此时左边两个白骸骨应该也滚下来了，挨个解决掉之后继续前行。

◆城墙上两个弓箭手先可以不理会，等下上城墙解决。城墙下有释放奇迹必备道具“神之护身符（神のタリスマン）”。

◆从弓箭手所站城墙下左手边通道走，踩到机关后请立刻举盾，防御住机关引发的三发弓箭。

◆走过机关后有一白骸骨埋伏，防御前进。

◆先上楼到外面去，会遇到本关强力敌人——双手装备打刀的黑骸骨，远程先用弓箭或魔法耗掉些HP，然后上前砍死。之后可取得一“欠月弯刀（欠月のファルシオン）+1”，魔力修正A，有自动回复MP效果，法系角色物理攻击利器。

◆之后回到城墙上砍死之前的两个弓箭手，从另一头H处跳下，拿取“绿铜的钥匙（绿铜の键）”。

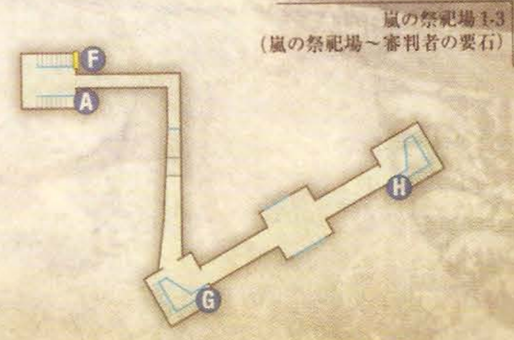
◆回到G处上楼奔A方向走，远程解决到对面城墙上一个弓箭手，然后下去。

◆从A处上楼先到外面，会在一颗大树前听到声音，这是鹰之娘（鹰の娘），在这里放下道具可以换取别的道具，稍后分支里详细列出。从旁边跳下有一“虚幻眼瞳石”和一只结晶蜥蜴。

◆A处下楼到地下可通往H处以及B处的坑，见“地图岚の祭祀场1-3”，F处为可砍开的门（有空间扭曲效果）。





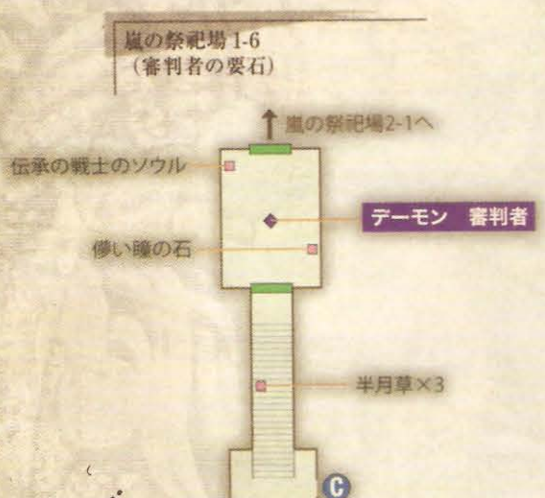




▲通道内经常会遇到埋伏的白骸骨。







◆2 处大空地上有一 BOSS 级敌人——扩散尖兵（扩散の先兵），也就是教学关的那个 BOSS。打法一样，请参看教学关，并且此处场地相比第一关要宽敞很多，也可远程解决。

◆此处空中有很多飞行着的风暴兽，可用弓箭灭之。不想冲突的话可装备“盗贼戒指”。

◆从 B 处跳下去转入“地图岚の祭祀场 1-2”可救出“发掘者布拉基（ブライジ）”，分支稍后说明。

◆继续深入，有一个房间内有一双刀黑骸骨，可先清除周围白骸骨然后再引出干掉，之后在其身后可取得“审判者之盾（审判者の盾）”，装备后具有 HP 慢慢回复的效果。

◆E 处有“虚幻眼瞳石”拿，地图参看“地图岚の祭祀场 1-4”。

◆从外圈到 D 处，D 门外有一通路可通到之前城墙外面拿到重要戒指“再生者的戒指（再生者の指轮）”。

◆D 处下去可以获得“盗墓者戒指（墓荒らしの指轮）”（“地图岚の祭祀场 1-5”）。

◆C 处为通往 BOSS 战道路。

◆通往雾门前有一双刀黑骸骨，远程消耗 HP 之后近身砍死。

BOSS 战 审判者

头部的金丝雀是弱点，远程擅长者可到高处锁定 BOSS 头部攻击，不过要小心 BOSS 的舌头攻击，所以攻击后请向斜后方移动躲避，再上前再攻击，如此反复；近身战法则要攻击其腹部的刀，受到一定伤害后审判者会倒地，此时再锁定头部暴打。近身战的情况下审判者的攻击方式为右手挥动切肉刀扇形斩击，但其攻击打不到左腿后方的区域，所以时刻保持在其左腿后方即可，抓其攻击间歇攻击其腹部的刀，如此反复可轻松取胜。



分支指南

发掘者布拉基（ブライジ）

要先获得“绿铜的钥匙”，之后从扩散尖兵附近的洞跳下去转入“地图岚の祭祀场 1-2”。有空间扭曲效果（3 处）的墙壁可以砍坏，深入后在 4 处用之前得到的“绿铜的钥匙”打开牢房救出“发掘者布拉基（ブライジ）”，可以从他这里买东西。而如果这里救出他之后，在接下来的关卡 4-2 中也可以遇到他，会提供给玩家一些方便。



萨斯基（サツキ）与妖刀 [诚]

如果世界灵魂倾向为纯白的话，在开始的地方会遇到萨斯基（サツキ）。他会让玩家去寻找“妖刀 [诚]”。这把刀在关卡 4-2 中世界灵魂倾向纯白时才可拿到，具体方法请参看关卡 4-2 的分支介绍。拿到妖刀 [诚] 之后在这里与萨斯基对话，会发生战斗；而世界灵魂倾向纯黑时在这里会遇到萨斯基的黑暗幽灵，战胜其可获得“无柄（柄无し）”。

鹰之娘

在这里放下一些道具，之后退出关卡再来就会得到和鹰之娘交换的道具，具体交换列表如下：

道标の辉石	白い矢 ×10
ソウルの名残	白い矢 ×10
水银石の欠片	满月草 ×10
水银石の块	新月草 ×10
纯粋な水银石	暗月草 ×10
月光石の欠片	白の矢 ×20
月光石の块	白の矢 ×40
纯粋な月光石	白の弓
微光石の欠片	要石の欠片 ×5
微光石の块	白くべたつくなにか ×10
纯粋な微光石	梦い瞳の石 ×3
ヒスイの发饰り	再生者の指轮
真鍮の远眼镜	よい香りの指轮
月明かりの大剑	敬虔な祈りの指轮
磷光のボール	魔法钝性の指轮
银のコロネット	传承の勇者のソウル
银の腕轮	传承の勇者のソウル
神のタリスマン	色の无いデモンズソウル
金假面	色の无いデモンズソウル

4-2 审判者的拱心石

审判者の要石

岚の祭祀场 2-1

◆出了门之后就有可能受到空中风暴兽的攻击，请不要站住不动，时刻处于移动中。

◆楼梯两侧也有道具，有一“虚幻眼瞳石”。

◆从 A 处转入“地图岚の祭祀场 2-1”。

岚の祭祀场 2-2

◆此处分上下两层，要与死神第一次交锋，远程可在上层用弓箭射杀，注意上层也有死神招来的幽灵，先击倒再安心射杀死神。

◆近程请走到上层北方尽头处，调整视角跳到下层可正好落在死神背后，最佳打击并追加几刀趁其没反应就杀掉。

◆死神被消灭后，它招来的幽灵也会消失。

◆C 处有一可破坏的墙，可通往“地图岚の祭祀场 2-1”拿到所有弓中物理攻击最高和射程最远的“白弓”和“白之箭”。破坏墙之后有一双刀黑骸骨，异常危险，要小心。

◆B 处可下楼到下层，转入“地图岚の祭祀场 2-3”。



▲死神是异常危险的敌人，应尽量避免正面接触。

岚の祭祀场 2-3

◆1 处踩下石板可打开大门，之后从 E 处离开转入“地图岚の祭祀场 2-5”。

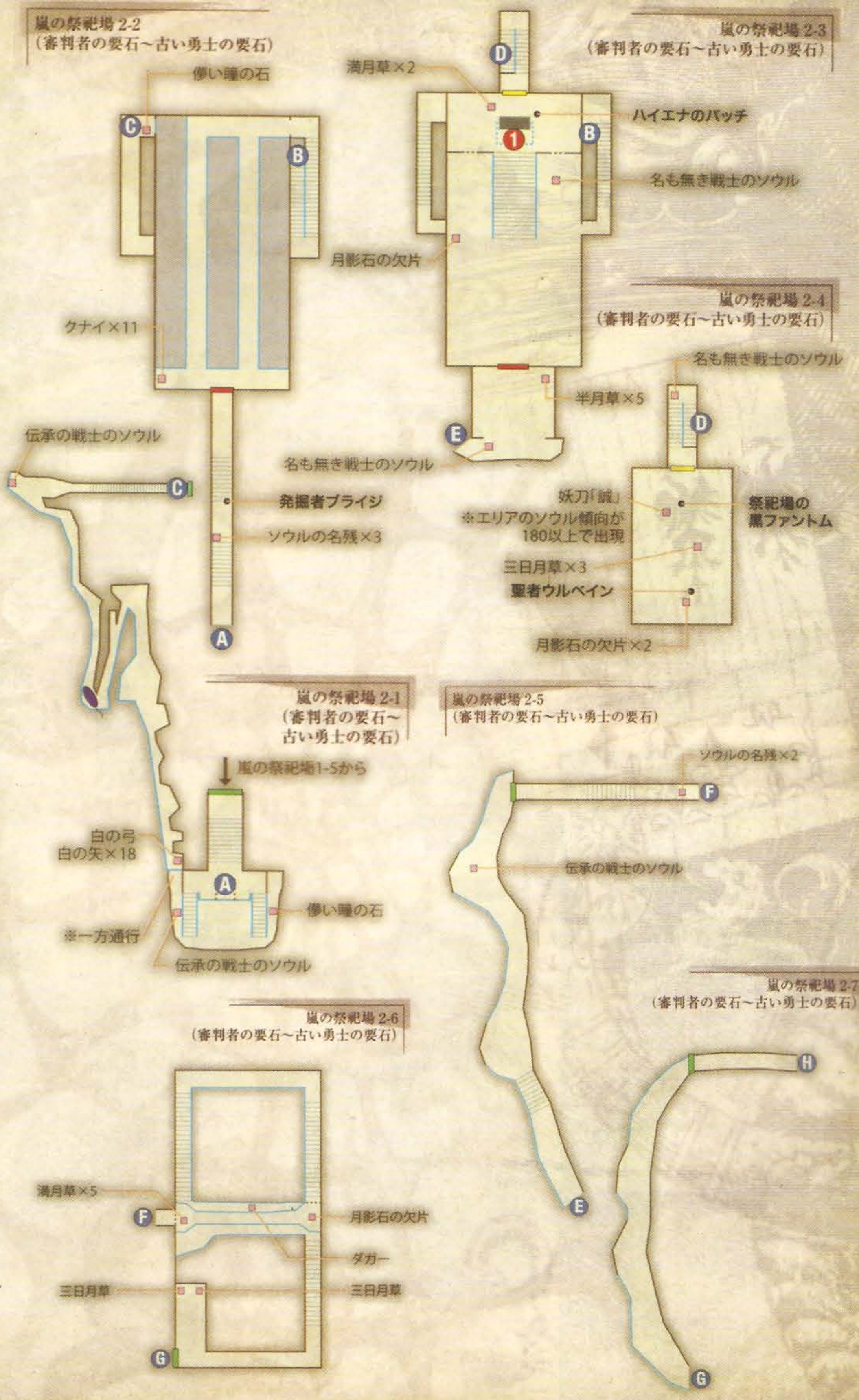
◆出门后可在平台处先用弓箭射杀风暴兽。

岚の祭祀场 2-5

◆悬崖道路非常窄，面对前两个白骸骨可往前走一小段或用弓箭吸引过来到平台上战斗。

◆杀掉弓箭手之后玩家要面对的是两个攻击力颇高的手持大刀的金骸骨，可用魔法或弓箭边后退边打，如果要短兵相接，不适合在悬崖上。

◆从 F 处转入“地图岚の祭祀场 2-6”。



岚の祭祀场 2-6

◆一直下楼到 G 处。
◆此处是第二次与死神交锋，死神此次招来的幽灵会放灵魂激光攻击，一定要举盾防御。
◆死神躲在下了第一段楼梯右手旁墙后面，两刀将其砍到楼下去即可摔死他。
◆临近 G 处时有两个高度隐形的敌人，要小心观察，先下手为强。

岚の祭祀场 2-7、2-8、2-9

◆途径岚の祭祀场 2-7、2-8 来到 2-9。
◆可先到下面去清光鼻涕虫，顺便收拾道具，其中"浪人的指轮(浪人の指轮)"和"无柄（柄无し）"一定要拿到。
◆远离漂浮的白色灵魂。
◆最后从 J 处通往 BOSS 战场景。

BOSS 战 老勇士（古い勇士）

老勇士全靠听声辨位，其视线几乎等于没有。所以要战胜他的要点就是"偷袭"，盗贼戒指是必须的，偷袭过程中别跑，慢慢走。远处可用弓箭偷袭，近处就偷偷绕到背后攻击。攻击过后要快速远离他躲起来，等待他失去目标之后再偷袭。

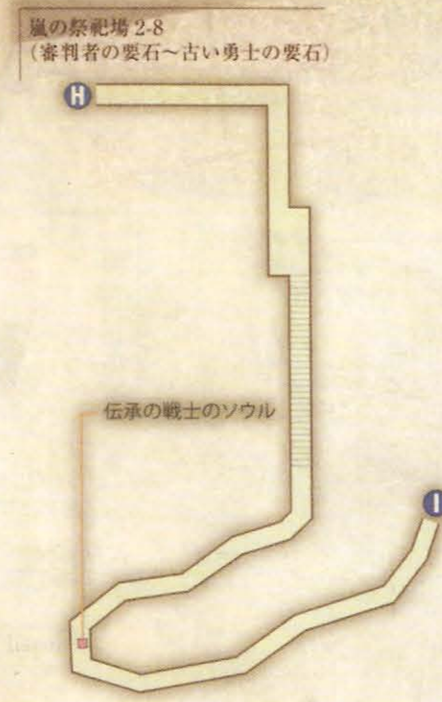
分支指南

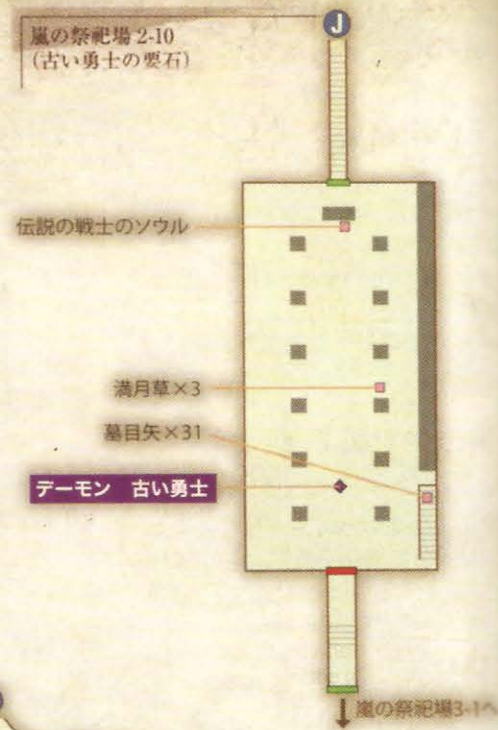
圣者于尔班（ウルベイン）

在"地图岚の祭祀场 2-3"会遇到帕奇，他会引诱玩家跳下他面前的坑，当玩家靠近那个坑的时候会发生剧情，玩家会被帕奇踹下坑里（地图岚の祭祀场 2-4），在坑里会遇到圣者于尔班（ウルベイン），按照他的请求杀掉坑内的一个黑暗幽灵，就算营救于尔班成功了，之后就可以在楔之神殿里找他学习高级奇迹了。之后上去后与帕奇对话，为表示歉意，他会送给玩家"耐伤戒指（伤に耐える者の指轮）"。

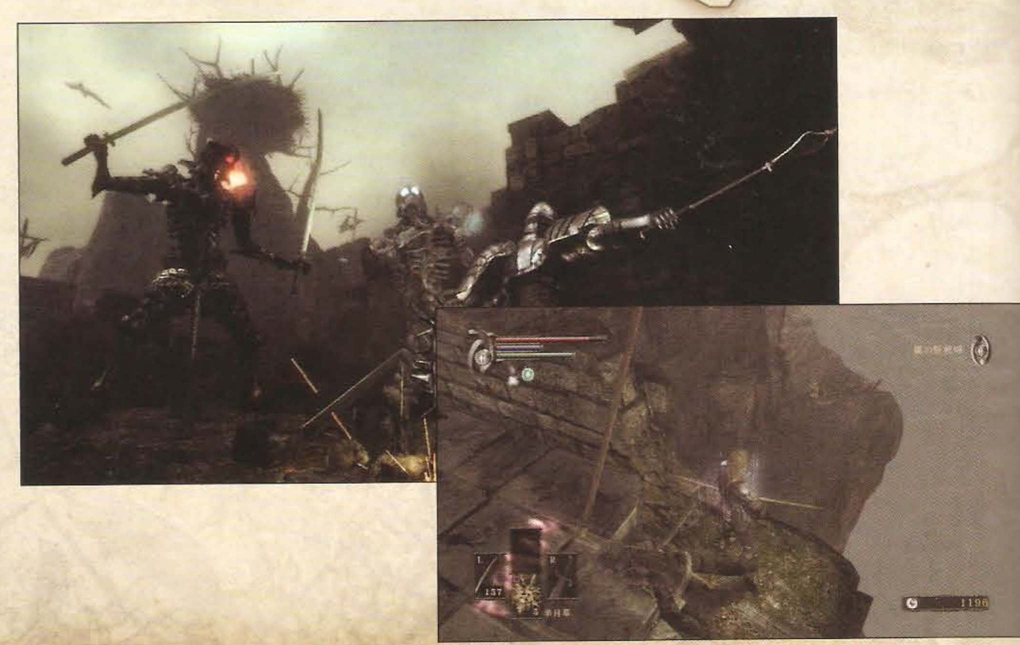
妖刀[诫]

在世界灵魂倾向纯白的情况下，跳下救圣者于尔班的坑就可以拿到这把刀。这把刀攻击力不错，造成出血状态的指数相当高，不过装备着这把刀玩家的 HP 会慢慢下降，可配合审判者之盾和再生者戒指使用。









4-3 老勇士的拱心石

古い勇士の要石



BOSS 战 风暴之王（嵐の王）

小型风暴兽数量很多，异常烦人，可在刚进入战区的地方左右躲避并用弓箭射杀一些。深入一些之后与BOSS风暴之王面对，在其逼近的时候会释放大量的飞行道具，翻滚躲避较困难，所以战斗时最好找一有障碍物的地形，利用障碍物躲避，躲避后用弓箭反击。在这个区域的深处有一把大剑“风暴滋生（ストームルーラー）”，可先深入取得，这把剑在这个场景有特殊效果，可切裂天空形成大冲击波，拿到这把剑之后就是玩家虐BOSS了。

分支指南

刷魂最佳场所

击败BOSS后此处就是最好的刷魂场所了，武器自然是“风暴滋生”，必要的还有击倒敌人之后会获得更多魂的“强欲戒指”。还需注意风暴滋生的耐久度很低，保险一点带上几块“爱德的磨刀石”，一轮就可以获得将近20000点灵魂。如果把世界灵魂倾向刷到纯黑获得的灵魂量将更多。

贫者长老的拱心石

5-1 腐朽谷

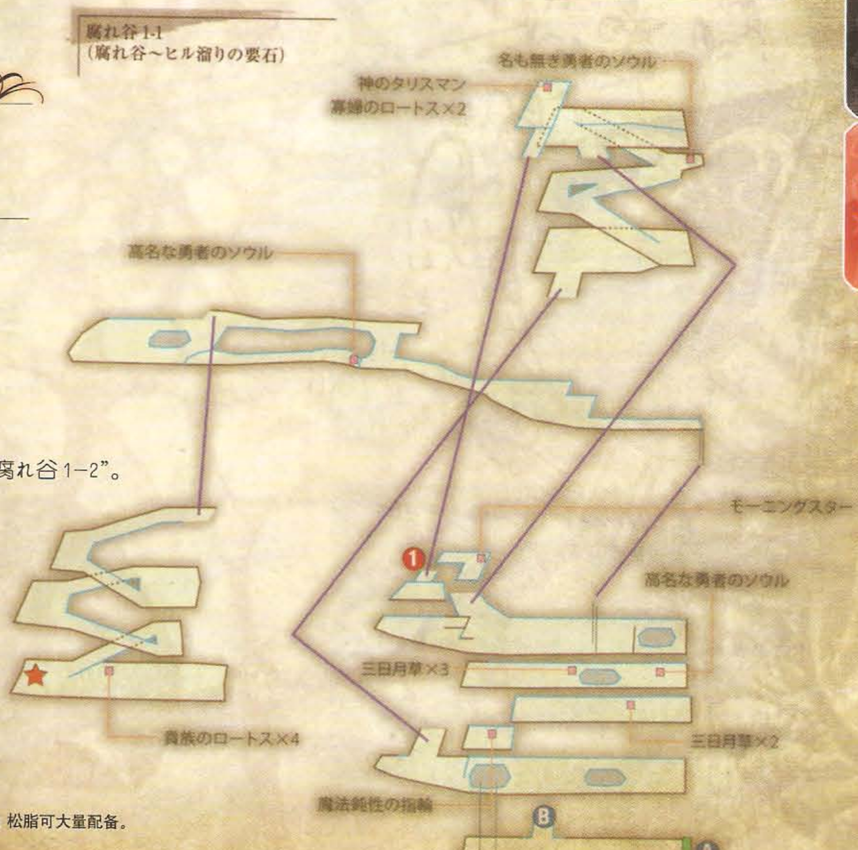
腐れ谷

腐れ谷 1-1

- 木板搭起的道路，道路都比较狭窄，小心掉落。
- 有些木板上有洞，有的可以跳下是捷径，有的则掉落会摔死，请先调整好视角观察洞下是否有立足点。
- 弓箭必备，因地形高低差很多，敌人又没有会远程攻击的，所以用弓箭和魔法在高处可安全歼灭很多敌人。
- 敌人都弱火，用火属性攻击手段比较轻松。
- 1处可放下木板成为木桥，以后再来可走此近路。
- B处和A处都可到达“地图腐れ谷1-2”，区别请参看“地图腐れ谷1-2”。



◀ 松脂可大量配备。



腐れ谷 1–2

◆如果之前从 B 处跳下会受到一定伤害，可借助“猫之戒指（猫の指轮）”减轻摔落伤害。但可拿到虚幻眼瞳石一个以及一个“祝福钉头锤（祝福されたメイス）+1”，具有徐徐回复 HP 的效果。

◆ 2 处同样可放下木板成桥。

◆ A 处下行过程中会遇到大量疫病老鼠，用大范围武器或魔法扫除，为避免中疫病效果可装备“耐病戒指”。

◆独木桥处会遇到本关最强敌人——大腐败人。由于他的攻击会将玩家打飞，很可能起来时又被攻击。鉴于此处地形不好，远程攻击边退边打歼灭之。

◆从 C 处转向“地图 腐れ谷 1–3”

腐れ谷 1–3

◆面对大吸血螨要远程歼灭，近身打爆的话会中毒。

◆ 3 处在世界灵魂倾向纯白时才可上行，稍后分支详细说明。

◆一路深入从 D 处雾门前往 BOSS 战区域。

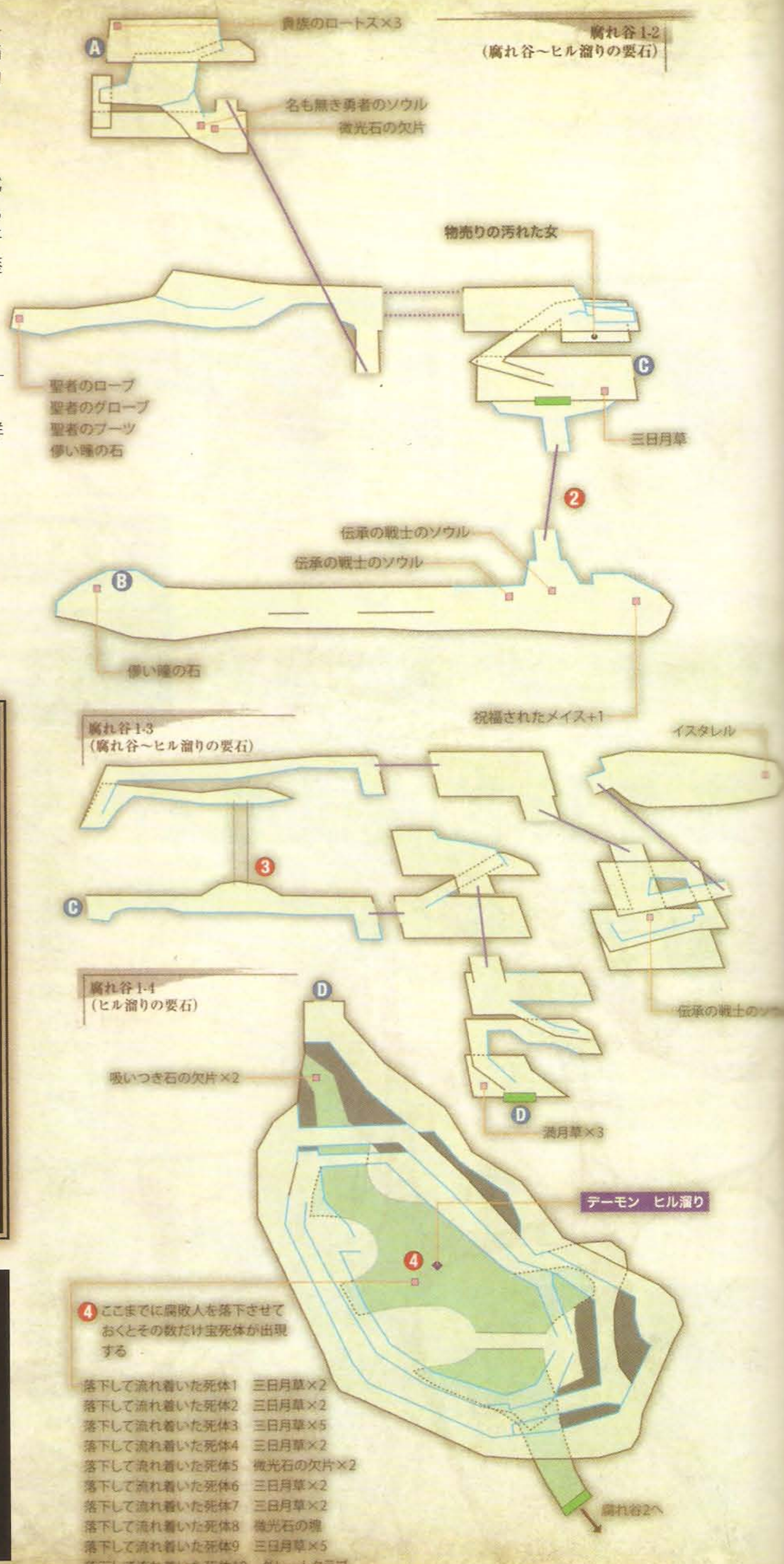
BOSS 战 水蛭人（ヒル溜り）

进入战区后如果有弓箭可先装备上，在高处木头搭的架子上找一处可以攻击到 BOSS 的地方就可以开始耗其 HP 了，面对 BOSS 释放的虫子群攻击侧滚即可躲开。如果到最下面近战的话首先要注意不要踩进污水，只要一踩进污水就会被水蛭缠身并使 HP 徐徐下降，所以在战斗时还要时刻注意脚下，还可以装备“再生者指轮”和“审判者之盾”以抵挡万一中了水蛭的话 HP 徐徐下降的状况。BOSS 远距离释放水蛭的攻击可靠侧面滚动较容易躲过，而抡手臂的攻击则要玩家比较熟悉 BOSS 的招式之后才可以看出前兆，中上一两次就心里有底了。BOSS 弱火，火魔法或者在武器上涂上松脂后再攻击可加大伤害。当其 HP 低于一定程度时 BOSS 会在全身缠绕上水蛭以慢慢回复 HP，此时要集中火力全开，无差别用最狠的攻击招呼他。

分支指南

伊斯塔雷尔（イスタレル）

如果世界灵魂倾向处于纯白时，“地图腐れ谷 1–3”的 3 处可以继续上行至最高处，在最高处有三个大腐败人把守着这把圣枪伊斯塔雷尔（イスタレル）。直接上去硬拼无疑送死，请用弓箭或者魔法一个一个引过来杀。之后便可以得到伊斯塔雷尔了。



5-2 水蛭人的拱心石

ヒル溜りの要石

腐れ谷 2-1、2-2

◆出发前先检查身上道具，本关必备耐毒戒指（毒に耐える者の指轮）和贵族精灵（贵族のロ－トス），后者需要大量携带。

◆“腐れ谷 2-1”就是一段直路，没重难点，走到 A 处一般是放召唤文和召唤的地方，转入“地图腐れ谷 2-2”。

◆从 A 处先贴着墙边走一段之后，1 处的木板要从另一侧打开，现在过不去，先从旁边的稍缓地形下到谷底。

◆接下来是漫长的毒沼之旅，进毒沼之前请先装备上耐毒戒指，如果有“再生者戒指”或“审判者之盾”也请装备上，这样 HP 的增长速度可以和中毒的下降速度相抵。

◆在毒沼里超过一段时间就会中毒，虽然借助“再生者戒指”或“审判者之盾”可以中和中毒的 HP 下降，但最可怕的是 HP 回复道具的效果会大打折扣，所以要补血时请先解毒。

◆在毒沼中无法做出冲刺跑和翻滚回避的动作，所以要发生战斗时请不要选择在毒沼中，先引敌人到就近的陆地之后再开战。

◆从地图上看可以看出毒沼被一道栅栏分为了南北两部分，玩家是从下部分进入毒沼，要横跨南部毒沼，到达分开毒沼木栅栏的最西端位置通过木架子到达毒沼北端。

◆南部毒沼道具不少，比较重要的有“再生者戒指”、“猫之指轮”，需注意猫之指轮附近有一抗“切肉刀”的黑暗幽灵，远程耗 HP 之后引到就近的一小片陆地上歼灭。

◆地图上西端连接南部和北部木架前的一块相对最大的陆地上有一大腐败人，请上陆后再开战。

◆地图最西端连接南北部分毒沼的木架子上会遇到大蚊子袭击，远程弓箭或火魔法干掉。

◆在木架子行进途中会遇到旁边墙壁上大量的腐败人偷袭，请在有栅栏的地方开战，避免挥刀时的位移导致自己摔死。

◆从地图上看北部毒沼中的大鼻涕虫（大ナメクジ）属特殊敌人，打掉后会掉落“贫金套装”，女性专用。

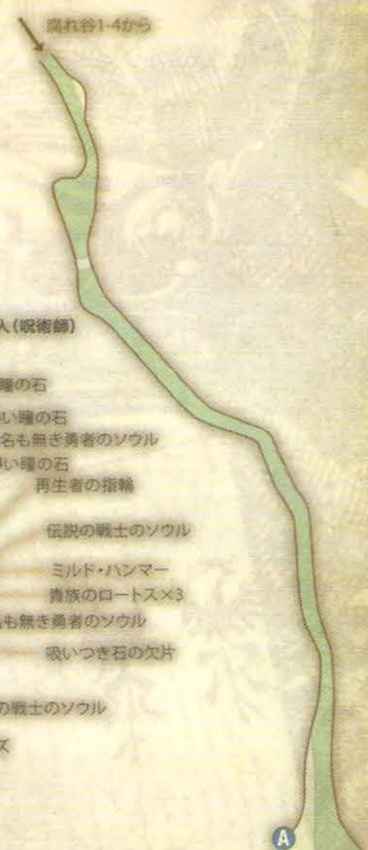
◆北部沼泽中部有一小片陆地上有三个虚幻眼瞳石，但是由几个大腐败人看管，远程弓箭或魔法勾引之，然后引到杀大鼻涕虫的地方逐个击破后再去收拾。

◆接近北部雾门时会遇到两个大腐败人和一个会放毒雾的咒术师，大腐败人用远程攻击引过来逐一优先歼灭，咒术师放毒雾时离开毒雾范围即可，之后找机会歼灭。

◆从雾门进入腐朽谷住居。



腐れ谷 2-1
（ヒル溜りの要石～不潔な巨像の要石）



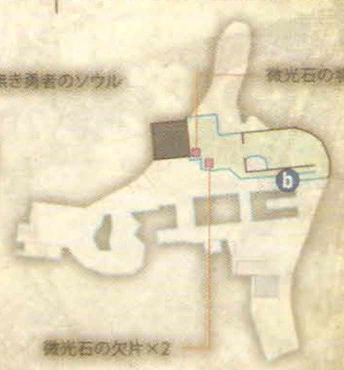
腐れ谷 2-2
（ヒル溜りの要石～不潔な巨像の要石）



腐れ谷2　住居2階
（ヒル溜りの要石～不潔な巨像の要石）



腐れ谷2　住居3階
（ヒル溜りの要石～不潔な巨像の要石）



腐れ谷2　住居1階
（ヒル溜りの要石～不潔な巨像の要石）



腐れ谷住居 1 层、2 层、3 层

◆雾门进入住居区 1 层之后会先遇到一个卖东西的女人，可买一点“黑松脂”预备接下来打 BOSS，“腐之矢”也可以配备一些，具有毒属性。

◆住居区地形狭窄，武器尽量选择直线攻击的，横向的施展不开。

◆a 处上到 2 层之后可以从南端跳下到 1 层遇到一咒术师敌人，打掉后可以获得“咒术师套装”。

◆在从 B 处进入 BOSS 战区域前可以先从 b 处到 3 层，从南边小路回到“地图腐れ谷 2–2”1 处放下木板，可以形成捷径。

◆B 处雾门进入 BOSS 战区域。

BOSS 战 不洁的巨像 （不洁な巨像）

和前一个 BOSS 很像，没有什么特别需要注意的难点。比较烦人的攻击就是释放苍蝇的攻击，如果中了的话会全身会被苍蝇包围，行动迟缓且会 HP 慢慢下降。跑到场景中的火上就会让苍蝇离开。装备“再生者戒指”或“审判者之盾”也可以抵消 HP 徐徐下降。BOSS 近身会用格斗攻击，近战的话请要时刻注意精力——时刻留出一次回避行动需要的精力，BOSS 手有动作时就是要释放近身攻击了，及时翻滚躲开。BOSS 弱火属性，远距离理想武器是熔岩弓，火属性魔法，近战则最好能在武器上涂上松脂或黑松脂。

分支指南

公主骑士赛莲（セレン・ヴィンランド）

赛莲所在的位置在“地图腐れ谷 2–2”毒沼北部靠近栅栏的西南边，踏上西边木架子过了栅栏之后就在右边。如果世界灵魂倾向处于纯白时，赛莲会让玩家帮其找他的弟弟卡尔・文岚（ガル・ヴィンランド），而如果在关卡 5–3 中通过分支获得“ヴィンランドの纹章”，再来找赛莲的话就会得到“敬虔な祈りの指轮”；世界灵魂倾向处于纯黑时，在此处则要与赛莲的黑暗幽灵战斗，战斗胜利可以获得盲刀（ブラインド）。

月光大剑（月明かりの大剑）

在“地图腐れ谷 2–2”最西北角有一条路可以上一木架子，一直上到顶可以看到一个鼻涕虫的窝，攻击几次它就会掉下去。之后原路返回走到鼻涕虫窝掉下的地方，杀光这些恶心的家伙之后就可以得到这把月光大剑（月明かりの大剑）了。

5–3 不洁巨像的拱心石

不洁な巨像の要石

腐れ谷 3–1、3–2

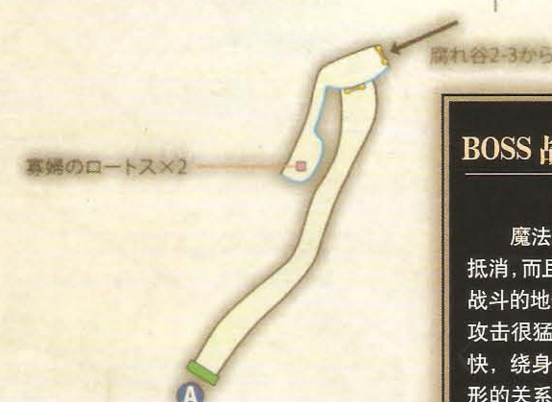
◆从“腐れ谷 3–1”下去从 A 处进入 BOSS 战区域。

◆左右两条路，左边是 BOSS 战的路，右边是死路。

◆小心不要掉下去，底下是疫病池，进入会中疫病状态，并且有无数不净者，进入后很有可能被秒杀。

◆疫病池中的不净者有一定几率掉落虚幻眼瞳石，以后可以来这里站在岸边用弓箭等远程武器刷道具。

◆虽然 BOSS 是圣女，但实际的 BOSS 是暗银骑士卡尔・文岚（ガル・ヴィンランド）。





BOSS 战 暗银骑士卡尔・文岚 ガル・ヴィンランド

魔法对卡尔・文岚无效，会被其暗银盾抵消，而且玩家只要不接近，卡尔也不会攻击。战斗的地形很狭窄，卡尔的火炬剑（ブラムド）攻击很猛，基本无法防御。理论上他行动不快，绕身后插刀的打法比较容易，但碍于地形的关系不是很容易实现，不过他行动慢这一点可以利用，玩家可装备一些攻击频率快的装备，最好在某些致异常状态方面有优势，比如“妖刀[诚]”（很高的致出血状态指数）。之后玩家要做的就是先靠近，看其要出手攻击时退后到安全距离，待其出手之后还没收回武器时上去砍几刀然后立刻后撤至安全距离，如此反复即可无伤取胜。打倒卡尔之后，与圣女对话，她会自杀，然后过关。

其实此处 BOSS 还有另外一个打法，进入 BOSS 战区域之后可装备白弓等射程远的弓箭走到右边的死路尽头用精准射击模式可直接攻击到圣女直到死，不过我想可能没有玩家会忍心用这种方法吧。

分支指南

暗银骑士的幽灵

如果在世界灵魂倾向纯白时再来本关，可以在之前打倒了暗银骑士卡尔・文岚的地方遇到他的黑暗幽灵，打法依旧和之前一样，胜利后可获得他的火炬剑（ブラムド）和“ヴィンランドの纹章”。

小国国王的拱心石

1-3 高塔骑士的拱心石

塔の骑士の要石

ボ-レタリア王城 3-1

◆开始地带前行后有两只狗，注意防御，以叫声分辨是否逼近。

◆ 2 处和 3 处会有敌兵设置的火炎滚石机关，隐藏在墙壁后躲过。

◆ 1 处为拯救魔女尤利娅（ユーリア）分支，稍后分支里说明，第一次来时去不了。

◆ 3 处上行楼梯的死胡同里隐藏着敌兵暗杀者，路过时请举盾。

◆从 B 处离开，转入“地图ボーレタリア王城 3-2”

ボ-レタリア王城 3-2

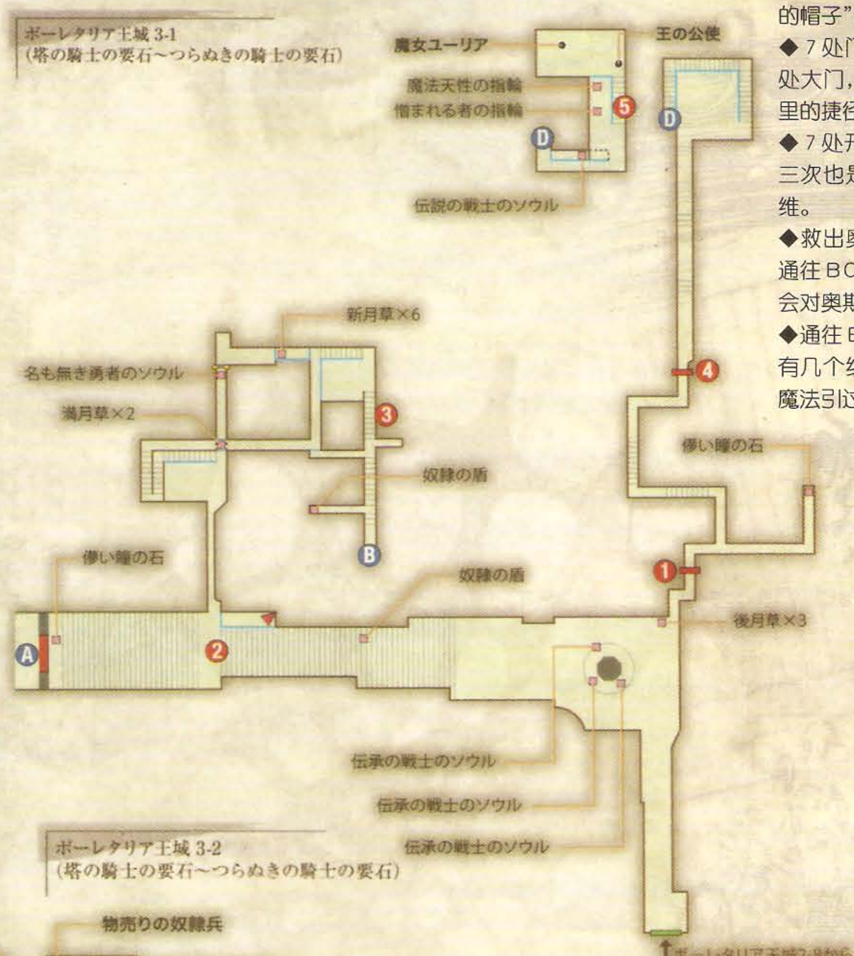
◆通往卖东西的奴隶兵的小房间里有红眼骑士，引出来杀。

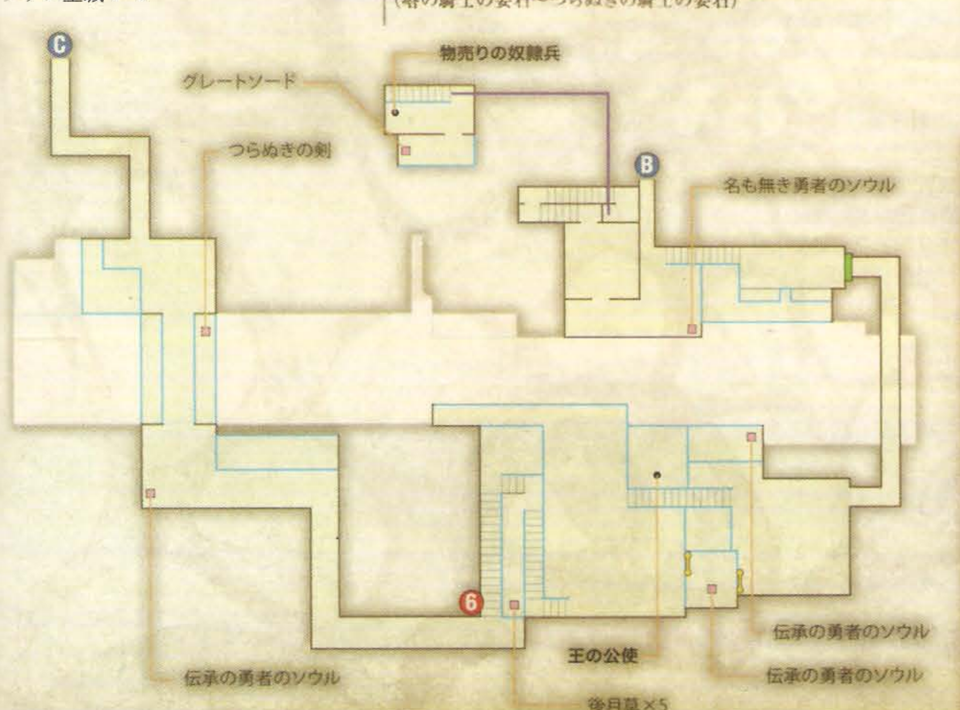
◆“王之公使”务必杀掉，会掉落关卡 1-2 分支关键道具“铁之钥匙”，取得后建议先回头进行关卡 1-2 分支“双剑的比约尔”。

◆ 6 处有敌兵设置的火炎滚石机关，小心躲避。

◆贯穿剑（つらぬきの剑）性能不错，请务必取得。

◆从 C 处离开，转入“地图ボーレタリア王城 3-3”





ボ-レタリア王城 3-3

◆ 7 处门前务必杀死“王之公使”，以取得本关分支关键道具“公使的帽子”。

◆ 7 处门前拉动机关，可开启 A 处大门，形成从关卡开始处到这里的捷径。

◆ 7 处开门后清光周围敌兵，第三次也是最后一次救出奥斯特拉维。

◆救出奥斯特拉维后请抓紧清除通往 BOSS 处路上的敌兵，它们会对奥斯特拉维的生命造成威胁。

◆通往 BOSS 战区域前的楼梯上有几个红眼骑士，远距离弓箭或魔法引过来逐一击破。

BOSS 战 贯穿骑士

（つらぬきの骑士）

贯穿骑士使用一把攻击范围极广的贯穿长剑，常用攻击招式有横向二连斩、直线突刺，虽然威力和范围大，但动作稍显缓慢且很有规律，见过一两次之后应该就可以靠回避来躲过，不过总的来说近身战还是比远程要难很多，远程用弓箭或魔法很容易干掉这个 BOSS。如果非要近身战的话，建议打 BOSS 前先去关卡 1-2 救出“双剑的比约尔”，如此一来他也会帮助玩家对抗本关的 BOSS，伤害可以无视，但最起码可以吸引走不少火力，让近身战玩家有喘息和吃药的机会。

打倒奥兰德后不要忘记拔起地上的灵魂之刃（ソウルブランド），二周目可以用。
二周目会继承玩家的所有道具、灵魂等级、已习得魔法 & 奇迹以及世界与个人灵魂倾向，难度也会增加很多。

分支指南 魔女尤利娅(ユーリア)

要拯救尤利娅就要有“沾满血的铁钥匙(血のついた铁の键)”，这是关卡1-2分支“双剑的比约尔”中得到的，所以正确顺序是：玩家应该先在本关的“地图ボーレタリア王城3-2”杀死王之公使得到“铁之钥匙”，再到地图ボーレタリア王城3-3”杀死另一个王之公使得到“公使的帽子”。然后回到关卡1-2完成分支得到“沾满血的铁钥匙”，用这把钥匙打开“地图ボーレタリア王城3-1”1处和4处的门，之后在5处要装备上“公使的帽子”，楼梯才会降下来。之后上楼杀死一个王之公使，再卸下“公使的帽子”与魔女尤利娅对话就算将其救出了，之后可以在楔之神殿找到她并学习一些高级魔法。

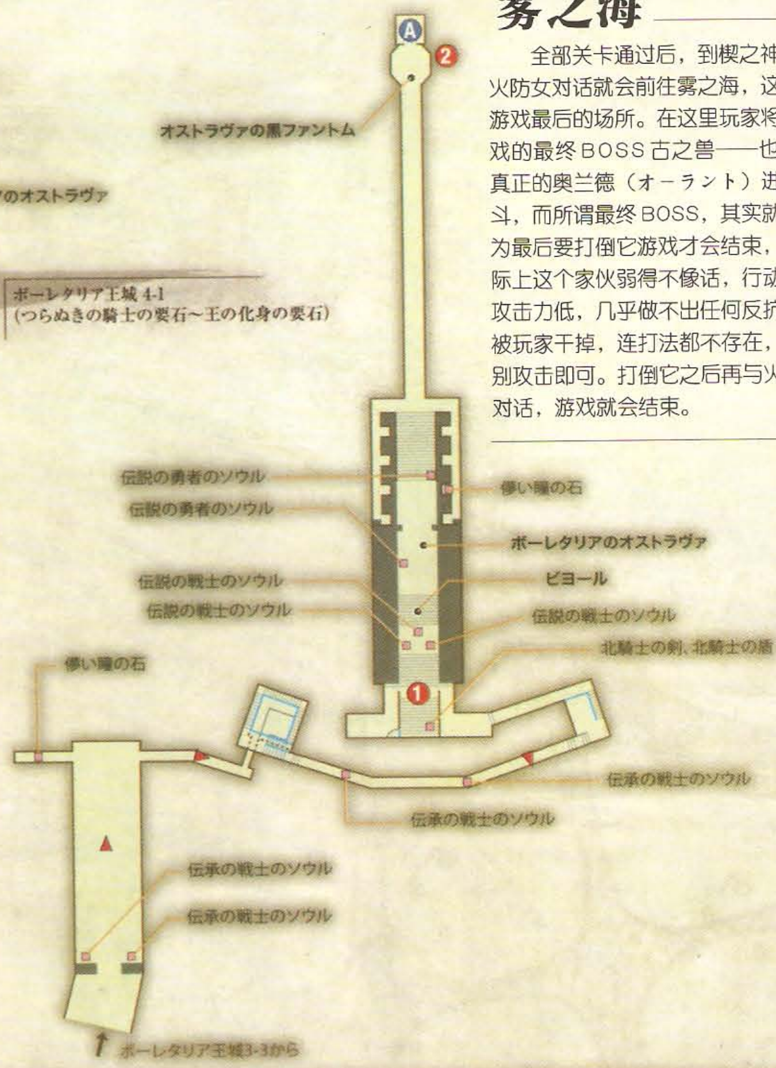


1-4 贯穿骑士的拱心石

つらぬきの騎士の要石

雾之海

全部关卡通过后，到楔之神殿与火防女对话就会前往雾之海，这也是游戏最后的场所。在这里玩家将与游戏的最终BOSS古之兽——也就是真正的奥兰德(オーラント)进行战斗，而所谓最终BOSS，其实就是因为最后要打倒它游戏才会结束，而实际上这个家伙弱得不像话，行动迟钝攻击力低，几乎做不出任何反抗就会被玩家干掉，连打法都不存在，无差别攻击即可。打倒它之后再与火防女对话，游戏就会结束。



ボ-レタリア王城 4-1、4-2

◆开始门前有3个弓箭手，近身武器从右手边可以上到动物尸体上攻击到高处的弓箭手。

◆之后是三个黑暗幽灵，单挑难度有点大，如果有魔法“完全防护”请加上，小心应付。

◆进屋内右手边楼梯上就有个青眼骑士会偷袭玩家，进门后请右转举盾。

◆先让雌火龙烧死道路上的所有敌人，然后玩家可以选择跑过，也可以选择用弓箭将雌火龙逼走，后者需在此处伤害火龙超过一半的HP。可加火耐性勇敢跑过去放毒云，或者提前到关卡5-2购买弓箭用毒属性箭——腐之矢。

◆1处大门前如果双剑比约尔还活着的话，会帮助玩家和火龙战斗，在其吸引火力后，一口气冲过火炎覆盖区域。

◆紧贴城墙装备弓箭可锁定火龙脑袋，箭足够的话可以射死。

◆最后的直路上(2处)会遇到奥斯特拉维的黑暗幽灵，杀掉后可得其装备，此外关卡1-1分支的灵庙钥匙也可拿到。

◆A处坐电梯上去应战BOSS伪王奥兰德。

BOSS战 伪王奥兰德(伪王オーラント)

BOSS战前强烈建议先用打倒1-2塔之骑士得到的“铁的恶魔之魂(铁のデモンズソウル)”在贤者弗瑞克处习得“完全防护”，战斗中时刻保持高防御力状态。另外如果可能的话，最好还可以用打倒5-3圣女得到的“纯血恶魔之魂(纯血のデモンズソウル)”在弗瑞克处习得“死之云”，用这招会使BOSS发呆，从而施以打击。

BOSS的基本攻击方式有，以极快的速度冲过来斩击，这招在BOSS冲到玩家面前挥剑时可向后跳躲过；伴随着大喊的广范围冲击波，听到他喊叫就请及时远离他，当然玩家可以用强力攻击来将BOSS打硬直而导致取消这招，如果他在叫喊时玩家就在其身边不如勇敢地朝其挥剑(双手重攻击比较保险)；魔法投技，见到他左手发光就是要放这招，请及时侧向翻滚躲避，被这招打中会降低灵魂等级；此外纵向冲击波侧面翻滚就可以躲掉，连续斩的话利用翻滚的无敌时间向其背后躲避。

游戏存在BAD ENDING，在雾之海进入与奥兰德的战斗前玩家如果挥剑把火防女杀掉的话游戏就会以BAD ENDING结束，玩家可以在二周目的时候试一试。



《杀戮地带2》作为PS3平台上的热门射击游戏，已经被广大FPS玩家所津津乐道。本篇不算太详细的综合研究，就当是笔者以及战友们为《杀戮地带2》所贡献出的一份力量，希望本文能对众玩友的奖杯获取以及网战联机起到抛砖引玉的功效，只要能帮上一点点忙，我们也就心满意足了。

KILLZONE 2

文 SunX 协力 光明大法师 编 胜负师 美编 心の永恒

杀戮地带2	SCEA	主视角射击
PS3 Killzone 2		美版
2009年2月27日	1～32人	59.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

奖杯攻略

《杀戮地带2》的奖杯数量目前为64个，其中52个是原始奖杯，另外12个奖杯是新地图包中追加的。奖杯的总体难度很高，主要难点就在于以精英难度通关以及网战部分的奖杯。精英难度的难点就在于最终BOSS战前的那一系列的挑战，只要经历过那场战役的玩家应该都会印象深刻。想要过掉那个坎，不光需要技术，还需要一点运气。总之一句话，就算品尝到无数次的失败也不要气馁，怕就怕经过无数次的失败依旧还是采用同一套方法去应对。网战部分的难点奖杯并不是那4个周荣誉的奖杯，而且刷所有勋章的奖杯，按照正常打法，获得勋章需要花费很多时间，如果你一时性急，那就只能依靠好友来帮忙了。方法就是自己建立带锁的地图，等设置好时间、游戏项目后让好友进来。在刷勋章时，要提防网管(GM)的突击检查，如果网管发现你们在刷勋章，就会毫不犹豫地将你们踢出房间。不过踢归踢，网管是不会追究玩家任何责任的。所以利用网管的这个软肋，与之展开斗智斗勇的较量。国外与国内存在时差，所以一般我们国内玩家在玩的时候，国外已经是半夜了，此时网管已经去休息了，那就不用客气尽情地刷吧！



01 Wanted Master 白金
条件：获得除追加包奖杯以外的所有奖杯。

单机奖杯

02 Corinth Ribbon 铜杯
取得条件：以任意难度完成关卡“Corinth Ribbon”
取得方法：剧情奖杯，过关自动获得。

03 Corinth Ribbon 铜杯
取得条件：以任意难度完成关卡“Blood Meridian”
取得方法：剧情奖杯，过关自动获得。

04 Visari Ribbon 铜杯
取得条件：以任意难度完成关卡“Visari Square”
取得方法：剧情奖杯，过关自动获得。

05 Salamun Ribbon 铜杯
取得条件：以任意难度完成关卡“Salamun District”
取得方法：剧情奖杯，过关自动获得。

06 Bridge Ribbon 铜杯
取得条件：以任意难度完成关卡“Salamun Bridge”
取得方法：剧情奖杯，过关自动获得。

07 Suljeva Ribbon 铜杯
取得条件：以任意难度完成关卡“Suljeva Village”
取得方法：剧情奖杯，过关自动获得。

08 Tharsis Ribbon 铜杯
取得条件：以任意难度完成关卡“Tharsis Refinery”
取得方法：剧情奖杯，过关自动获得。

09 Cruiser Ribbon 铜杯
取得条件：以任意难度完成关卡“Cruiser”
取得方法：剧情奖杯，过关自动获得。

10 Maelstra Ribbon 铜杯
取得条件：以任意难度完成关卡“Maelstra Barrens”
取得方法：剧情奖杯，过关自动获得。

11 Survivor 银杯
取得条件：以任意难度完成所有关卡任务。
取得方法：打通整个游戏后获得。

12 Heroic Survivor 金杯
取得条件：以精英难度(Elite)完成所有任务关卡。
取得方法：精英难度的出现条件是以其他难度通关一遍。

13 Pallbearer 铜杯
取得条件：杀死500名Helghast士兵。
取得方法：杀敌数可以累计，达到数量后自动获得。

14 Undertaker 铜杯
取得条件：杀死1000名Helghast士兵。
取得方法：即使在通关后也能选择不停选关杀敌，达到数量后自动获得。

15 Reaper 铜杯
取得条件：杀死1500名Helghast士兵。
取得方法：多花点时间就可以轻松达成。

16 Field Agent 铜杯
取得条件：收集到游戏中所有的文件包。
取得方法：每一关中都隐藏着若干文件包，这些文件包一般都隐藏在关卡中不起眼的角落内。游戏中按下SELECT可以查看已经获得还未收集到的文件包的数量情况。(具体请参看《PS3专辑》第4辑的相关内容)

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

17 Iconoclast 铜杯
取得条件: 摧毁游戏中所有的Helghast国徽。
取得方法: 每一关中都存在着数量不等的Helghast国徽，这些国徽一般都悬挂在高处的墙壁上，看到这些国徽后开枪射破就算收集到了。同样的，在游戏中按下SELECT可以查看已经获得和还未找到的国徽数量。(具体请参看《PS3专辑》第4辑的相关内容)

18 Untouchable 银杯
取得条件: 在不能死亡的条件下以任意难度完成所有关卡。
取得方法: 在新兵难度(RECRUIT)下进行游戏，想死都不太容易。另外可以在选关模式中来逐一完成各个关卡，只要让所有关卡所显示的死亡数为"0"就能获得奖杯了。

19 Babysitter 铜杯
取得条件: 救助队友累积达到25次。
取得方法: 单机中的队友分别是Garza、Rico和Natko，只要看到他们重伤倒地就上去按○进行急救，累计求助25次即可获得奖杯。

20 Babysitter 铜杯
取得条件: 在1分30秒内干掉重型机枪步兵。
取得方法: 重型机枪步兵是游戏中的第一个BOSS，在新兵难度(RECRUIT)下用不了几十秒就能将其击破。

21 Giantslayer 铜杯
取得条件: 在1分钟内干掉重型电枪步兵。
取得方法: 重型电枪步兵在炼钢厂内登场，同样在新兵难度(RECRUIT)下会比较容易对付，利用手雷使其痛苦转身后猛攻弱点即可。

22 Dragonslayer 铜杯
取得条件: 在1分30秒之内摧毁ATAC。
取得方法: 在关卡"Salamun Bridge"最后的BOSS战会遇到ATAC，在新兵难度(RECRUIT)下能很快搞定。

23 Demonslayer 铜杯
取得条件: 在20分钟内干掉Radec。
取得方法: Radec是最终BOSS，在新兵难度(RECRUIT)下可以快速搞定他。

24 Safari Hunter 铜杯
取得条件: 近身攻击干掉所有敌军兵种各1次。
取得方法: 所谓近身攻击就是用枪托或者匕首进行攻击。游戏中共有14种敌军兵种(不包括重型步兵)，兵种大致依据服装和所持有的武器来区分。比较特别的兵种有3红眼狙击手、沙漠间谍兵、精英突击手和喷火兵。

25 Killing Spree 铜杯
取得条件: 在15秒钟内干掉5个Helghast士兵并保持85%以上的生命值。
取得方法: 利用固定机枪对着敌军阵线扫射或者丢手雷就可以轻松获得该奖杯。

26 Bullet Counter 铜杯
取得条件: 手动装弹累计达到150次。
取得方法: 非常简单，经常以手动装弹的方式换弹匣。

27 Safety First 铜杯
取得条件: 累计射落100个Helghast士兵的头盔。
取得方法: 要射落头盔就必须朝敌人头部开枪，子弹击中敌人头部能使头盔掉落。

28 Berserker 铜杯
取得条件: 以近身攻击方式累计干掉25名Helghast士兵。
取得方法: 用枪托或者匕首都可以。

29 Barrel of Death 铜杯
取得条件: 利用环境1次干掉3名Helghast士兵。
取得方法: 用所谓利用环境就是要利用环境中的道具来杀敌，一般是指射爆油筒之类的爆炸物来杀敌。要获得这个奖杯不太容易，主要还要看场景中敌人的走位和附近是否有爆炸物。



30 Professional 铜杯
取得条件: 使用M4在不换弹匣的前提下完成3次爆头。
取得方法: M4是ISA的标配左轮手枪，要完成3次爆头一般需要开6枪，因为Helghast士兵都戴着头盔。而M4弹匣内只有6颗子弹，所以要保证枪枪命中敌人头部才行。

31 Fragmerchant 铜杯
取得条件: 利用1颗手雷同时干掉5名Helghast士兵。
取得方法: 在巡洋舰关卡"Cruiser"开始后不久，会看到Helghast的登陆船强行撞入巡洋舰内，从飞船内会出来5个Helghast士兵，此时只要算准手雷爆炸时间和投掷角度就能同时炸死这5个敌人。

32 Fragmartyr 铜杯
取得条件: 干掉2名Helghast士兵并且牺牲自己。
取得方法: 将手雷捏在手中后冲到敌军扎堆的地方进行自杀式攻击。

33 Melonpopper 铜杯
取得条件: 使用狙击枪完成15次爆头。
取得方法: 使用VC32狙击枪完成15次爆头即可。

34 Blade Runner 铜杯
取得条件: 使用匕首累计干掉75名Helghast士兵。
取得方法: 按十字键→可以拿出匕首，然后近身猛砍敌人即可，建议在新兵难度(RECRUIT)下进行。

35 Stick Around 铜杯
取得条件: 将20名Helghast士兵钉到墙上。
取得方法: 在沙漠关卡中的房间内可以获得特殊武器Boltgun VC-21，这把武器可以射出炸裂箭。利用该武器的特性可将敌人钉到墙壁上。

36 Master Conductor 铜杯
取得条件: 使用电枪在不松开扳机的前提下电死3名Helghast士兵。
取得方法: 先将电枪蓄满能量，然后找敌人比较密集的地方，以不松开扳机的方式一口气电死3名敌人。

37 Run and Gunner 铜杯
取得条件: 使用突击步枪在不松开扳机的前提下干掉3名Helghast士兵。
取得方法: 首先装备好M82或StA52步枪，然后到敌人较为密集的地方，以不松开扳机的方式一口气射杀3名敌人。

38 Defensive Fighter 铜杯
取得条件: 利用固定机枪累计干掉30名Helghast士兵。
取得方法: 只能利用固定机枪StA3 FixedGun来进行杀敌，用坦克上的固定机枪则不算入杀人数中。

39 Can Opener 铜杯
取得条件: 摧毁1辆Helghast装甲车运兵车(APC)
取得方法: 敌人的装甲车会经常遇到，只要你有足够的弹药就能炸毁这些铁疙瘩。



40 Spare Parts 铜杯

取得条件: 击坠所有的小飞机(Leech Pods)。

取得方法: 在巡洋舰关卡的射击迷你游戏中,击落所有敌军施放的小飞机。

41 Spare Parts 铜杯

取得条件: 利用 ISA 坦克干掉 30 名 Helghast 士兵。

取得方法: 剧情中会遇到驾驶我方坦克的环节,此时驾驶坦克专心杀敌,只要不击毁会触发剧情的敌方目标,敌方步兵便会源源不断地刷出来。

42 Mechspert 铜杯

取得条件: 踩死 10 名 Helghast 士兵。

取得方法: 剧情中会遇到驾驶武装机甲的环节,利用该机甲去疯狂踩踏可怜的敌军士兵吧!

网战奖杯

43 Career Ribbon 金杯

取得条件: 网战军衔达到将军(General)。

取得方法: 达到将军军衔需要 2800 分,只需进行 40 ~ 50 场比赛。

44 Valor Grand Cross 金杯

取得条件: 网战周荣誉等级达到 4。

取得方法: 所谓周荣誉就是指一周内玩家获得的积分在服务器中的排行情况,周荣誉等级达到 4,就必须使自己进入 TOP1% 的玩家行列中去。打个比方说,服务器中总共有 50 万人在进行联机,而你必须在周一结算成绩前使自己的排名保持在 5000 名之内,这样在成绩结算后便能获得 Top1% 的头衔。只要周积分达到 6000 分就能确保获得 1% 的头衔。

45 Valor Cross 银杯

取得条件: 网战周荣誉等级达到 3。

取得方法: 周排名要进入到 Top2 ~ 3%。

46 Valor Meda 铜杯

取得条件: 网战周荣誉等级达到 2。

取得方法: 周排名要进入到 Top4 ~ 6%。

47 Valor Citation 铜杯

取得条件: 网战周荣誉等级达到 1。

取得方法: 周排名进入 Top7 ~ 10%。

48 Cross-Training Ribbon 铜杯

取得条件: 获得所有 Badge Specific 徽章。

取得方法: Badge Specific 徽章一共有 11 个。

49 Veteran Ribbon 铜杯

取得条件: 获得所有 Mission Specific 徽章。

取得方法: Mission Specific 徽章一共有 6 个。

50 Expert Ribbon 铜杯

取得条件: 获得所有 Combat Specific 徽章。

取得方法: Combat Specific 徽章一共有 4 个。

51 Wargod Ribbon 铜杯

取得条件: 获得所有的徽章。

取得方法: 获得全部 23 个徽章后便能获得该奖杯。

52 Blitzkrieg Ribbon 铜杯

取得条件: 网战累计获胜 50 场。

取得方法: 多多进行网战联机就行,不管什么模式,只要累计获胜 50 场就能获得奖杯。

追加包奖杯

53 Wasteland Medic 铜杯

取得条件: 在新地图"Wasteland Bullet"的 1 轮比赛中医治 5 个队友。

54 Wasteland Engineer 铜杯

取得条件: 在新地图"Wasteland Bullet"的 1 轮比赛中修理 5 件道具。

55 Wasteland Tactician 铜杯

取得条件: 在新地图"Wasteland Bullet"的 1 轮比赛中有 5 名队友从你设置的复活手雷处复活。

56 Wasteland Saboteur 铜杯

取得条件: 在新地图"Wasteland Bullet"的 1 轮比赛中利用伪装干掉 5 名敌人。

57 Wasteland Scout 铜杯

取得条件: 在新地图"Wasteland Bullet"的 1 轮比赛中利用隐身技能干掉 5 名敌人。

59 Cruiser Medic 铜杯

取得条件: 在新地图"Vekta Cruiser"的 1 轮比赛中医治 5 个队友。

60 Cruiser Engineer 铜杯

取得条件: 在新地图"Vekta Cruiser"的 1 轮比赛中修理 5 件道具。

61 Cruiser Tactician 铜杯

取得条件: 在新地图"Vekta Cruiser"的 1 轮比赛中有 5 名队友从你设置的复活手雷处复活。

62 Cruiser Saboteur 铜杯

取得条件: 在新地图"Vekta Cruiser"的 1 轮比赛中利用伪装干掉 5 名敌人。

63 Cruiser Scout 铜杯

取得条件: 在新地图"Vekta Cruiser"的 1 轮比赛中利用隐身技能干掉 5 名敌人。

64 Cruiser Assault 铜杯

取得条件: 在新地图"Vekta Cruiser"的 1 轮比赛中发动 5 次加速冲刺技能。

58 Wasteland Assault 铜杯

取得条件: 在新地图"Wasteland Bullet"的 1 轮比赛中发动 5 次加速冲刺技能。



网战职业等级

军衔与职业

等级1 列兵 **XP NEED** 0点

奖励：列兵是初期拥有的职业，泛用性是其特点，可以装备大多数武器，其中最有特色的是两把轻型机枪。笔者大力推荐STA3，该武器射速与威力均非常优秀，弹匣长也是其优势之一。当然有优点也有缺陷，最大的遗憾就是不能使用任何技能。

等级2 下士 **XP NEED** 30点

奖励：可以在网战中建立小队(SQUADS)，邀请其他队员加入。每一个小队最多由4名队员组成，队中可以使用麦克风进行联络，队员牺牲后还可以重生在小队队长附近的位置，所以可以把小队队长比喻成一个移动的重生手雷。

等级3 中士 **XP NEED** 100点

奖励：可以建立自己的家族(CLAN)。建立家族后，建立者就是家族的领导者，在家族栏中可以搜寻你的PSN好友，然后向他们发出邀请函。注：家族领导者在名字前有个星标志。

等级4 上士 **XP NEED** 200点

奖励：提供列兵使用的冲锋枪和霰弹枪。这里还是推荐初期的M82突击步枪，该枪性能非常全面，无论近距离或远距离都非常有杀伤性，是网战中的主流武器。

等级5 士官长 **XP NEED** 350点

奖励：医疗兵(MEDIC)职业开启。医疗兵虽然是比较下位的辅助型职业，但在团队作战中是不可或缺的。只要队友没有被敌人爆头，那身为战地医生的你，就能使队友原地重生，重新拿起枪继续投入白热化的战斗！

医疗兵的技能

初级技能：复活倒地的队友。医疗枪射程很长，治疗时不用靠得非常近。在危急时刻，医疗枪还具备杀敌的功效，能对敌人产生少量的伤害。

高级技能：丢加血袋为队友的恢复全部体力。玩家在游戏中受重伤后，虽然体力会得到恢复，但不会回满，而医生的高级技能就能帮你补充全部的体力。当你干掉两三名敌人后，体力应该已经消耗掉一大半了，此时得到一个血袋是何等欣慰。对于最前线的装甲兵来说，血袋无比重要。当然医生也是要站在最前线的，医生的职责是拯救倒地的队友，多拯救一个队友、多扔出一个血袋都能帮助全队推进一大步。

等级6 军士长 **XP NEED** 550点

奖励：提供列兵使用的轻机枪。游戏中由于只有士兵才能初期装备轻形机枪，但由于士兵不能使用任何技能，所以枪械上的优势并不能弥补缺少技能的弊端，所以如何取舍还是看玩家自己的选择了。两把轻机枪的选择方面，笔者还是偏向于选择STA3。

等级7 中尉 **XP NEED** 800点

奖励：工程师(ENGINEER)职业开启。工程师是网战中的中级职业，其专用的LS13霰弹枪威力巨大无比，近身具有秒杀功效(对装甲兵除外)，属于战斗派职业中的中坚力量。

工程师的技能

初级技能：建造小炮塔。炮塔可以用来当成防御工事，会自动攻击敌方目标。工程师一共能建造4座炮塔，当然不可以连续建造，中间有时间限制。以居高临下的方式建造炮塔能给敌人带来很大的威胁。

高级技能：修理固定机枪、弹药箱。这个技能让工程师强大的一面完美体现，游戏中固定机枪的威力强大，弹药无限，在搜寻&毁灭模式中能发挥巨大的作用。弹药箱更是重中之重，初期各个职业所携带的弹药都非常有限，所以保证有充足的弹药能让战斗更为持久，特别像突击兵使用的重型武器经常需要弹药补给。总之，地图中的固定机枪、弹药箱都可以看成是一个"据点"，而工程师的职责就是好好防御这些"据点"，让我方队员能够得到补给以及强大的火力掩护。

等级8 上尉 **XP NEED** 1100点

奖励：提供列兵使用的VC9火箭筒。VC9火箭筒是游戏中的重型武器之一，威力巨大无比，在小地图中非常流行。由于该武器具有极其无耻的破坏力，所以遭到很多玩家的鄙视。当然该武器也是误伤率最高的，经常可以看见手拿VC9火箭筒的士兵或突击兵冲进敌群后与敌人同归于尽。

等级9 少校 **XP NEED** 1450点

奖励：特战兵(TACTICIAN)职业开启。特战兵属于上位职业，是指挥全队行动的灵魂人物。特战兵是在二线的战斗人员，首要任务就是设置重生点，帮助全队稳步前进。

特战兵的技能

初级技能：设置重生点。该技能必须要让有指挥才能的人来用，投掷复活手雷非常有讲究，像占领&防卫模式必须要考虑到友军的位置，碰上大地图尤其重要。如何设定还需要玩家多多考虑，设置的不好，那么全队一出现便成了炮灰。

高级技能：呼叫空中支援。空中支援有时间和范围的限制，这个技能能起到牵制敌人狙击手的作用，不过可惜的是，飞行器被工程师的炮塔克制得厉害。

等级10 中将 **XP NEED** 1850点

奖励：突击兵(ASSAULT)职业开启。突击兵具有双倍体力，就算是狙击枪、霰弹枪以及手雷都不能一下杀死1名满血的突击兵。突击兵可以装备所有重型武器，是队伍中的开路先锋，绝对的肉盾角色。如此高攻高防的职业，实乃网战中最强悍的职业。

突击兵的技能

初级技能：双倍体力，大大提高其生存能力。

高级技能：加速奔跑。这个技能非常强悍，别看突击兵平时走起路来很慢，一旦发动这个技能，行动速度便是一般职业的两倍，同时进入近乎于无敌的状态。冲进敌群里炸死敌军再全身而退才是突击兵的最高境界。这样近乎完美的职业也是有缺点的，那就是武器弹药量太少，需要工程师修理弹药箱来配合，体力也需要医疗兵的血袋配合，非常具有依赖性。

等级11 上校 **XP NEED** 2300点

奖励：扰乱兵(SABOTEUR)职业开启。扰乱兵属于上级职业，主要的任务就是深入敌人后方扰乱敌人，一旦有机会就要进行暗杀活动。作为单独行动的职业，所以很少有救援和补给的机会，但一个优秀的扰乱兵是不会轻易暴露自己的，只有死人才能知道你的身分。另外辨别扰乱兵的方法很简单，第一，可以依靠小地图，第二，可以从身体发光不发光来判断，完全不发光的就是伪装的扰乱兵。

扰乱兵的技能

初级技能：随机伪装成敌人的一名队员。扰乱兵的武器推荐STA14来复枪，基本上2发子弹就能杀掉一名敌人。开启伪装后与敌人擦肩而过，此时别急着开枪，观察一下四周，如果没人后跟上去把目标干掉。注意伪装是能被敌人看出来的，所以要保持移动，还有就是命中敌人后伪装自动解除。

高级技能：安放3个C4炸药。这个技能看起来非常不起眼，但实际上很好用。很多地图中有些地方是必经之路，在路口安装C4可以有效地打击敌人，还能防止敌人从背后包抄。功能上来看好比"《COD》系列"中的定向地雷。

等级12 将军 **XP NEED** 2800点

奖励：侦察兵(SCOUT)职业开启。侦察兵是最高级的职业，如同幽灵般的存在。一名合格的侦察兵是不会让敌人看见自己的，往往可以狙杀数十名敌人，而不死一次。不过在追求胜利的大前提下，在队伍中不要安排过多的侦察兵，不然会很被动。

侦察兵的技能

初级技能：隐形。隐形和伪装一样，命中敌人后自动解除。开启隐形后分为三个状态，完全隐形(静止不动时)、半隐形(蹲走、慢走时)和不隐形(奔跑时)。这个技能是为侦察兵定制的，看上去有点霸道但实际上作用一般。盲目开枪会将自己暴露在地图上，并且不能躲过工程师的炮塔和飞行器的检测。

高级技能：标注视线范围中的敌方目标，包括敌人、炮塔、飞行器、敌人扰乱兵、敌人侦察兵等位置，一旦进行扫描，我方全体队员都能看见，就好比"《COD》系列"中的UAV技能，缺点是有距离限制。

等级13 准将 **XP NEED** 5000点

奖励：新的军衔标志。

等级14 元帅 **XP NEED** 10000点

奖励：新的军衔标志。

等级15 总司令 **XP NEED** 100000点

奖励：新的军衔标志。

肩章

优良作风

条件：一局战斗中不误杀队友、不自杀，并且至少获得20分。

杀戮专家
条件: 一局战斗中干掉10个敌人。

空中支援专家
条件: 一局战斗中利用飞行器干掉5个敌人。

C4专家
条件: 一局战斗中使用C4炸药干掉5个敌人。

伪装专家
条件: 一局战斗中在开启伪装的情况下干掉5个敌人。

隐形专家
条件: 一局战斗在开启隐形的情况下干掉5个敌人。

复活专家
条件: 一局战斗中用医疗兵的治疗技能复活5个倒地队友。

修理专家
条件: 一局战斗中修理5个机枪塔或弹药箱。

治疗专家
条件: 一局战斗中使用医疗兵的血袋回复5个队员的HP。

重生设置专家
条件: 一局战斗中有5个队员从你设置的重生点复活。

标注专家
条件: 一局战斗中使用侦察兵的标注技能发现5个敌人。

炮塔专家
条件: 一局战斗中用工程师的炮塔干掉5个敌人。

格斗专家
条件: 一局战斗中用枪托敲死10个敌人。

暴头专家
条件: 一局战斗中暴头10个敌人。

手枪专家
条件: 一局战斗中用手枪干掉10个敌人。

狙击专家
条件: 一局战斗中用狙击枪干掉10个敌人。

保护VIP专家
条件: 暗杀模式里作为VIP赢得胜利。

暗杀VIP专家
条件: 暗杀模式里干掉敌人VIP。

团队死斗专家
条件: 团队死斗模式中干掉的敌人数量是我方总体干掉敌人数量的10%以上。

占领&防卫专家
条件: 占领&防卫模式中在占领区内干掉10个敌人。

搜寻&毁灭专家
条件: 搜寻&毁灭模式中引爆炸弹或者成功防卫目标2次。

搜寻&夺回专家
条件: 搜寻&夺回模式中成功夺回2次喇叭。

徽章

模范士兵
奖励: 增加弹药携带数量。
条件: 一局战斗中不误杀队友、不自杀，并且至少获得20分。

自然的天生杀手
奖励: 增加手雷的携带数量。
条件: 拿到8个杀戮专家的肩章后获得。

外伤军医
奖励: 医疗兵高级技能。
条件: 拿到8个复活专家的肩章后获得。

前线医护兵
奖励: 医疗兵可使用其他职业的高级技能。
条件: 拿到8个治疗专家的肩章后获得。

复活大权
奖励: 特战兵高级技能。
条件: 拿到8个重生设置专家的肩章后获得。

空中支援
奖励: 特战兵可使用其他职业的高级技能。
条件: 拿到8个空中支援专家的肩章后获得。

防御专家
奖励: 工程师的高级技能。
条件: 拿到8个炮塔专家的肩章后获得。

前线技师
奖励: 工程师可使用其他职业的高级技能。
条件: 拿到8个修理专家的肩章后获得。

前线跑者
奖励: 突击兵可使用其他职业的高级技能。
条件: 拿到8个冲锋专家的肩章后获得。

影子元帅
奖励: 侦察兵的高级技能。
条件: 拿到8个隐形专家的肩章后获得。

前线观测员
奖励: 侦察兵可使用其他职业的高级技能。
条件: 拿到8个标注专家的肩章后获得。

伪装大师
奖励: 扰乱兵的高级技能。
条件: 拿到8个伪装专家的肩章后获得。

爆破专家
奖励: 扰乱兵可使用其他职业的高级技能。
条件: 拿到8个C4专家的肩章后获得。

敏捷射击
奖励: M4左轮手枪。
条件: 拿到8个手枪专家的肩章后获得。

鹰眼
奖励: 狙击枪的高倍标准镜。
条件: 拿到8个狙击专家的肩章后获得。

黑带
奖励: 增加用枪托敲死敌人后的分数。
条件: 拿到8个格斗专家的肩章后获得。

暴头狂
奖励: 增加用暴头干掉敌人后的分数。
条件: 拿到8个暴头专家的肩章后获得。

回收部队
奖励: 增加完成搜寻&夺回模式中夺回喇叭后的分数。
条件: 拿到8个搜寻&夺回专家的肩章后获得。

炸弹小队
奖励: 增加完成搜寻&毁灭模式后的分数。
条件: 拿到8个搜寻&毁灭专家的肩章后获得。

暗杀联盟
奖励: 增加完成暗杀模式中干掉VIP后的分数。
条件: 拿到8个暗杀VIP专家的肩章后获得。

尸体量产者
奖励: 增加在团队死斗模式中干掉敌人后的分数。
条件: 拿到8个团队死斗专家的肩章后获得。

防卫精神
奖励: 增加在占领&防卫模式中，在我方占领区中所干掉敌人后的分数。
条件: 拿到8个占领&防卫专家的肩章后获得。

家族荣誉勋章1
奖励: 1000勇气值。
条件: 赢得10场联赛的胜利。

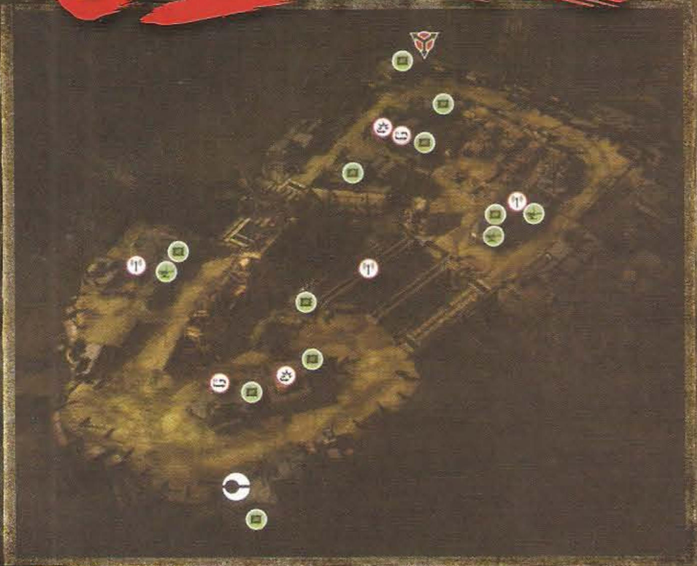
家族荣誉勋章2
奖励: 10000勇气值。
条件: 赢得25场联赛的胜利。

家族荣誉勋章3
奖励: 100000勇气值。
条件: 赢得50场联赛的胜利。

网战地图战术分析

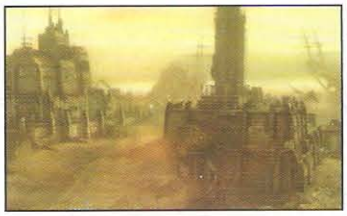
图标解释	
弹药箱	绿色圈里面有个箱子标志
固定机枪塔	绿色里面有机枪标志
搜索&破坏区	红色里面有个爆炸标志
占领&坚守区	红色里面是个信号天线标志
搜索&收回点	红色里面是两个首尾连接的箭头
Helghast出生点	红黑3箭头标志
ISA出生点	白色圆圈

PYRRHUS RISE



地图特点

沙漠作战图，由于地形广袤，非常适合狙击手发挥，重生手雷的设置也要合理化。下面以ISA为例进行分析。



小队分配

主力小队：医疗兵2名＋特战兵1名＋工程师1名

开局后先全力攻占离出生点最近的占领区，并设置重生手雷。工程师修理机枪塔和弹药箱，并设置炮塔进行坚守。等其他小队到达位置后再作出行动。

突击小队：突击兵2名＋特战兵1名＋医疗兵1名

开局后全力向前冲刺，配合加速技能先通过中央的大桥，到达对面的指挥塔与敌人交火，特战兵的重要任务是设置重生手雷，能让我方就地重生直到占领要地。

支援小队：侦察兵2～3名＋工程师1名

开局后占领狙击点，首要任务是扫描敌人并且支援突击小队。侦察兵站位要分散，2人掩护突击小队，1人掩护主力小队。工程师负责修理弹药箱和设置防御炮塔。



预备小队：突击兵1名＋扰乱兵1名＋医疗兵1名＋侦察兵1名

主要任务是对交战区进行支援，确保我方的阵地不会失守。

任务攻略

搜索&破坏 主力小队从占领点的大桥处向前进攻，目标是到达Helghast出生点附近的埋雷区，自然会遭到敌人多重火力的反击。防御时要守住，不要让敌人靠近。突击小队从地图中央的指挥塔出发，在扫平敌人后和主力小队会合到达埋雷区。防御时慢慢向后撤退，以中央大桥为最后的战线防御。支援小队可以掩护主力小队的前进，或占领地图中央的指挥塔，给突击小队提供狙击掩护。预备小队可以配合其他两个小队的进攻，可以从另一侧的通路包抄，形成三面包围的态势，最后到达埋雷点。

占领&坚守 主力小队坚守老家的占领区，突击小队在和敌人交战后向后撤退拿下大桥的占领区，并且配合狙击手防御这里。预备小队负责支援2个占领区，任务目的就是拿下两个占领区以赢得胜利。

搜索&收回 主力小队向大桥逼近，突击小队中的突击兵拿下麦克风向目的点进攻，支援小队跟着突击小队提供狙击掩护。而预备小队可以参加主力小队的进攻以牵制敌人，对包抄敌人给于扰乱攻击。

暗杀 进攻时各小队行动较为灵活，扰乱兵可以自由行动。防御时让医疗兵和VIP撤到出生点前的区域，让其他小队阻止敌人，优先干掉敌人的特战兵和突击兵。

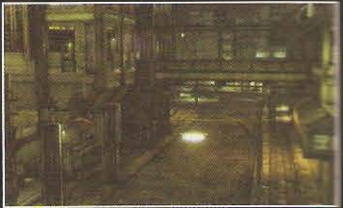
团队死斗 全小队自由发挥，不要急于进攻，各小队连接紧密，高处的狙击手尤其要发挥重要作用。

SALAMUN MARKET



地图特点

夜间市场作战地图，该图中主要是由三条路线组成，小队配合需要非常密切。下面以ISA为例进行分析。



小队分配

主力小队：医疗兵2名＋特战兵1名＋工程师1名

开局后先全力攻占中央的占领区，并且坚守这里设置重生手雷，等游戏模式一出现再做行动。



扰乱小队：扰乱兵2名＋特战兵1名＋医疗兵1名

开局后从两条小通道前进并占领通往中间大楼的入口，形成直线的防御模式。

支援小队：侦察兵2名＋工程师1名＋扰乱兵1名

侦察兵占领哨所，防守住正前方，工程师修理机枪和弹药箱，搭建炮塔进行警戒。

预备小队：突击兵2名＋扰乱兵1名＋医疗兵1名

主要任务是对交战区进行支援，确保我方阵地不会失守，支援地点选择中央大楼和一侧的通路。

任务攻略

搜索&破坏 主力小队从大路正面进攻，在哨所侦察兵的狙击掩护下慢慢前进并在前线设置好重生点。扰乱小队从一侧通路前进，到达离敌人出生点最近的占领区，配合主力小队的进攻。支援小队到中央大楼平台提供狙击掩护。预备小队移动到中央大楼，平台上的突击兵可以对下方敌人实施强大的火力压制，扰乱兵和医疗兵负责看守第3通路，记得设置C4防止包抄。

占领&坚守 两个小队分别防守两侧的通路，中央则有侦察兵在哨所处防守，而预备小队还有固定机枪的掩护，形成了向后凹的防御战线。

搜索&收回 和搜索&破坏模式的打法相同，只是要抽调两名突击兵去拿麦克风。

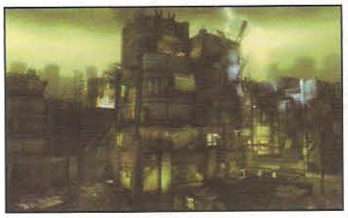
暗杀 VIP要站在最后方，我方3个小队形成的凹字阵形。大楼中央要设置重生点，这样一出来即可支援两侧通路了。

团队死斗 全小队自由发挥。重点是维持阵形的统一，不要随意出击，为下个模式做准备。

CORINTH CROSSING



地图特点



非常经典的大桥攻守战，场景可以分为3层，包括最上方的平台、中间的通路以及最下面走廊。下面以ISA为例进行分析。

小队分配

主力小队： 医疗兵1名＋特战兵1名＋工程师1名＋突击兵1名

开局后先全力攻占最高处的平台，一定要占领这里。突击兵使用加速冲上平台实施火力压制，工程师上到平台后立刻建造炮塔并快速修理弹药箱。特战兵迅速设置重生点。



突击小队： 突击兵2名＋扰乱兵1名＋工程师1名

开局后的任务是牵制对手，配合突击兵的重型武器和工程师的炮塔，扰乱兵去楼梯处放下C4炸弹防止敌人包抄。

支援小队： 侦察兵2名＋工程师1名＋医疗兵1名

开局后占领狙击点，首要任务是狙击2层和高处平台的敌人，掩护工程师修理固定机枪。

预备小队： 突击兵1名＋扰乱兵1名＋医疗兵1名＋工程师1名。

和主力小队一起行动，确保绝对占领最高处平台。

任务攻略

搜索&破坏 要成功摧毁目标非常困难，防守一方有很大地形优势。最下方的走廊让突击兵使用加速冲进埋雷区。主力小队则从高处平台移动到2层发起进攻，任务是把重生手雷设置到埋雷区。侦察兵移动到平台提供火力掩护，同样留1名突击兵在平台发射火箭飞弹掩护我方。重生点设置完后各小队以自己的技术把对手压制回出生点。防守时主力小队移动到最下方的走廊配合突击小队防御，侦察兵防守2层的通路。预备小队留在2层用固定机枪进行掩护。

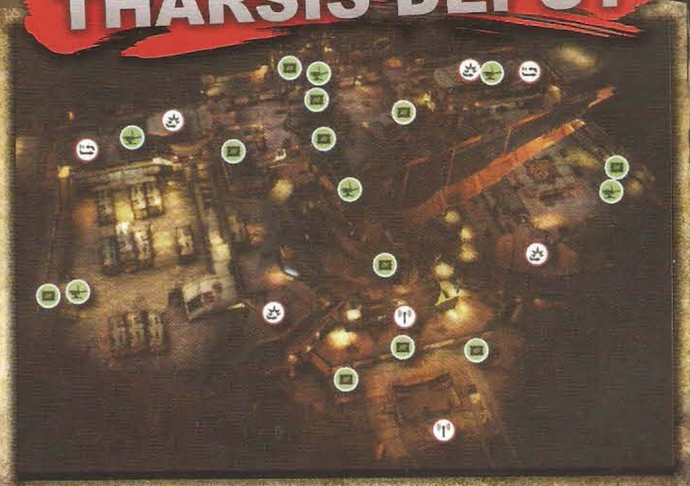
占领&坚守 平台的占领区一定拿下，依靠建造炮塔配合固定机枪可以很好地守住平台。出生点右侧的占领区交给预备小队，突击小队则防守住最下方的走廊。

搜索&收回 抢夺2层的麦克风，由于地形很窄，依旧让突击兵使用加速技能前去作业。

暗杀 全小队向目标靠近，主力小队可以冲锋到敌人的2层平台，然后迂回到敌人后方，打敌人个措手不及。

团队死斗 全小队自由发挥，平台一定要好好防守，这里的地形优势非常大。

THARSIS DEPOT



地图特点

最小的经典作战图，道路四通八达，遭遇战频繁爆发。下面以Helghast为例进行分析。



小队分配

主力小队： 医疗兵1名＋特战兵1名＋工程师1名＋突击兵1名

开局后先向地图左侧空旷区域前进，这里会遭到敌人的反击，任务是坚守并设置重生点。

主力小队2： 突击兵2名＋工程师1名＋医疗兵1名

主要任务是进攻中央大厅，预计会遭遇敌人重火力反击，可以的话让扰乱小队在大厅2楼阻击敌人，确保不被敌人占领中央大厅，战斗时间预计会拖得很长。

扰乱小队： 扰乱兵3名＋医疗兵1名

开局后从右侧的小房间通道前进，这里地形环境复杂，我方防守埋雷点的房间处多设置C4炸药，然后从旁边的楼梯处前进到2楼。

支援小队： 侦察兵2名＋工程师1名＋突击兵1名

侦察兵掩护主力小队守住左侧空旷地区，工程师和突击兵选择性进行支援。

任务攻略

搜索&破坏 扰乱小队从2楼迂回到敌人后方实施干扰，左侧的主力部队向中央大厅移动，把重生点设置到埋雷区附近。主力小队2可以说是重头戏，负责压制对手不让敌人靠近埋雷点，配合扰乱兵设置C4炸弹。防守时支援小队负责防守左侧的空旷区域。中央大厅以突击兵的强大火力为后盾不让敌人靠近。

占领&坚守 右侧的占领区直接拿下，重点是左侧空旷区域和中央大厅，预计中央大厅的战斗会非常激烈，这里全力拿下左侧的占领区，中央大厅的战斗以不让敌人迅速夺取占领点为目的。

搜索&收回 由于地图很小，突击兵拿到麦克风后使用加速技能就能顺利跑到回收区，重点是要熟悉麦克风的位置。

暗杀 扰乱兵发挥的时候到了，全小队同时发动进攻，给予敌人干扰，扰乱兵乘机干掉敌人的VIP。另一种战术就用突击兵的加速冲进敌人阵直接秒杀VIP。保护VIP时，最好是在敌人大部队必经之路上设置C4。

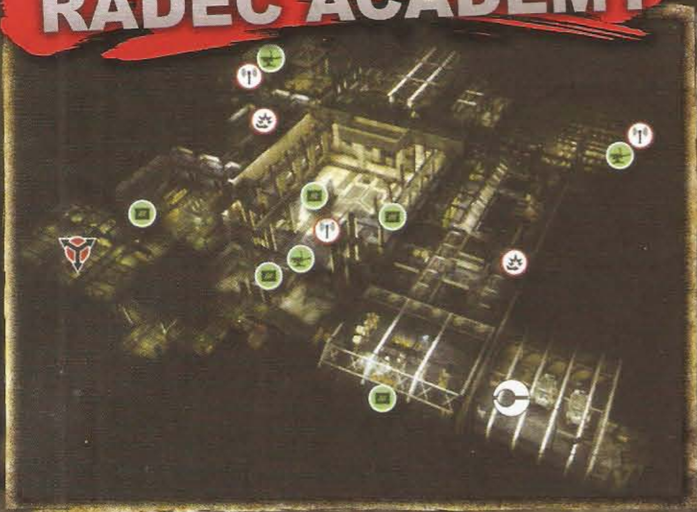
团队死斗 没有太多的战术可言，各小队联系紧密即可。

搜索&收回 由于中央广场的有固定机枪做掩护，所以非常有利。拿法还是利用突击兵的加速技能。

暗杀 VIP有可能躲在图书室或者索性就躲在老家，那两个地方出入口被看得很死，攻坚难度大。防御时的打法和占领&坚守雷同。

团队死斗 众作战小队依靠中央广场固定机枪的火力掩护，能有很大的发挥空间。

RADEC ACADEMY



地图特点

图书馆作战图，场景分中央广场、右侧的地下通道和左侧的图书室。下面以ISA为例进行分析。



小队分配

主力小队： 医疗兵1名＋特战兵1名＋工程师1名＋突击兵1名

开局后全力冲到中央广场，目的是占领左侧的固定机枪。工程师的任务就是修理固定机枪，然后建立炮塔加强防御工事，最后才是修理弹药箱。突击兵掩护工程师，特战兵设置重生手雷。

突击小队： 突击兵3名＋扰乱兵1名

开局后的任务就是提供强大的火力压制，突破中央广场，突击兵可以使用火箭筒，以强大的火力把敌人压制回大楼内，同时扰乱兵要尽快去机枪塔的楼梯处放下C4炸弹，以防敌人迂回包抄。

支援小队： 侦察兵1名＋工程师1名＋医疗兵1名＋扰乱兵1名

侦察兵在通道的一侧掩护队友，其他人员全力拿下中央广场，这里扰乱兵去左侧的底下通道处放下C4炸药，防止敌人从通道处爬上来。

预备小队： 扰乱兵2名＋工程师1名＋医疗兵1名

任务是防御最右侧的图书室，这里以C4炸药防御为住，配合工程师的炮塔。如果形势不利可以后退到后方的占领区，这里的机枪塔可提供强大火力。

任务攻略

搜索&破坏 目标埋雷点在敌人大楼内的2层，环境相当的复杂。防御小队向图书室前进，从后方包抄到达埋雷点，而我方中央广场的3个小队留一些队员在敌人大楼前牵制进攻，其他人从楼梯上到2楼走廊，然后集体突击进埋雷点。防守时依靠中央广场的固定机枪，不让敌人靠近。这里可以抽调一些队员去支援防御小队。如果敌人无法突破中央广场和2楼走廊，那基本就有胜算了。

占领&坚守 以中央占领区的固定机枪做掩护，因为可能会遭到敌人的疯狂反扑。让突击兵尽量把敌人压制在大楼的门后。右侧的占领区也有固定机枪，这里不用特意依靠固定机枪，把图书室的门口堵死，敌人自然无法突破。

VISARI HAMMER



地图特点

非常复杂的一张大地图，通路多而且能绕的地方很多，总体来说是一张非常考验技术和团队协作的地图。下面以Helghast为例进行分析。



小队分配

主力小队： 医疗兵1名＋特战兵1名＋工程师1名＋扰乱兵1名

由于地图非常对称，推荐主力小队1攻占平台，在我方防守埋雷的2个碉堡前建立防御战线和建设防御工事，确保侦察兵能够达到2个碉堡的狙击点。

主力小队2： 工程师1名＋扰乱兵1名＋特战兵1名＋医疗兵1名

开局后攻占中央地下通道的占领区，这里有机枪可以提供火力支援，扰乱兵和医疗兵在楼梯口安放C4炸弹。特战兵负责设置重生点，工程师在后方的两侧通道建立炮塔。如果能顺利占领地下区域就能成为我方的一大据点。

扰乱小队： 侦察兵4名

开战后跟着主力小队1，然后全力跑去碉堡的狙击点，在我方防御埋雷点设置C4炸药，所有侦察兵的重点任务就是扫描敌人和狙击平台上的敌人。

预备小队： 突击兵1名＋工程师1名＋医疗兵1名＋特战兵1名

在出生点处往上走过楼梯的话很快就能遭遇敌人，先让突击兵牵制一下敌人，工程师在外侧的平台处建炮塔，目的是掩护主力部队，最后与地下占领区的小队会合。

任务攻略

搜索&破坏 主力小队2全力攻占敌人的埋雷点，而主力小队1和预备小队抽调大部分的队员移动到2层平台阻击敌人的增援。一旦我方控制住了埋雷点，再设置一下重生手雷，胜利可以说就是囊中之物了。防守时在2层平台建立防御战线即可，注意在我方防守雷区的碉堡下方还有个小楼梯，可以考虑使用C4炸药或建立炮塔堵截一下。

占领&坚守 预备小队从我方占领区后方的通路出发，配合主力小队1攻占后方的2个占领区。狙击小队的队员在碉堡狙击点负责掩护，或者上到高处平台的狙击点。如果配合得好，可以说这3个占领点是不会落入敌人手里的。

搜索&收回 由于场景太大，就算顺利拿到麦克风还得突破敌人的围剿，可以先在我方地下的平台处站稳脚跟，再看情况一口气突破到回收点。

暗杀 尽量把敌人VIP逼到开阔地，方便侦察兵狙杀。在保护VIP时推荐死守地下占领区，在路口处多多安放C4。

团队死斗 全小队自由发挥，尽量避免在2层平台和空旷地区走动，那是侦察兵经常瞄准的地方。

HELGHAN INDUSTRIES



地图特点



场景由两幢大楼组成，中间有铁桥连接，大楼内地形复杂，楼梯转角很多。下面以 Helghast 为例进行分析。

小队分配

主力小队：医疗兵 1 名＋特战兵 1 名＋工程师 1 名＋扰乱兵 1 名

开局后冲锋到我方占领区前的空地，接着进攻右侧的大楼。工程师在此建造炮塔，扰乱兵去前面的房间内安放 C4 炸药，这里也是敌人最快能到达右侧大楼的通道。特战兵附近设置重生点，全小队的任务是先防守住这里。

支援小队：工程师 1 名＋扰乱兵 1 名＋突击兵 1 名＋医疗兵 1 名

开局后和主力小队的行动路线相同，但负责右侧大楼底部大厅的防御，这里有机枪可以提供掩护。

狙击小队：侦察兵 3 名即可（其中一人要有修理技能）

开战后直接跑上我方占领区的平台，这里是全地图中最理想的狙击点之一，视线极佳。预计会直接遭遇对面平台上敌人的侦察兵。

突击小队：突击兵 2 名＋工程师 1 名＋医疗兵 1 名＋特战兵 1 名

开局后直接奔向出生点左侧大楼内，这里有 2 个方案可以选择，第一直接上楼梯攻占埋雷点，第二可以选择直线前进，把敌人压制回小门外面，顺便占领中间通路的机枪。这样两大楼几乎都得到了控制，不过预计左侧的敌人数量会很多，所以推荐第一种方案。

任务攻略

搜索&破坏 先占领埋雷点会有极大的优势，必经之路都是楼梯拐角，敌人不能快速补充兵力，加上地方比较狭窄非常适合防守。注意埋雷的时候我方应给予右侧大楼一定的支援。

占领&坚守 侦察兵平台处的占领区可以说是最不会被敌人拿下的。另外大厅有机枪的火力掩护，配合两个小队的防御，该处的占领区防守起来也比较稳当。

搜索&收回 麦克风的位置是在中央铁桥处，推荐突击兵利用加速去抢夺。拿到麦克风后快速跑回右侧大楼，再从楼梯上直接跳下来，体力不够的话可能会直接摔死。

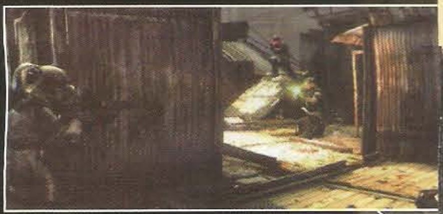
暗杀 敌人 VIP 最容易躲藏的地方就是出生点前的一片空地，这里平台上有敌人的固定机枪，非常危险。具体战斗还要看实际情况，随机应变。

团队死斗 各小队的活动范围还是不要离开大楼为妙，敌人平台处的机枪和狙击都是一大威胁，要多多依靠我方的侦察兵。总之各小队注意看守住自己的区域，把敌人渐渐逼回老家。

HELGHAN INDUSTRIES



地图特点



也是比较小的一张地图，道路可以说是所有地图中最为复杂的，而且这张地图对 Helghast 一方有利。下面以 Helghast 为例进行分析。

小队分配

主力小队：医疗兵 1 名＋特战兵 1 名＋工程师 1 名＋扰乱兵 1 名

开局后走下铁桥，达到前面的房间后直接跳到下方的空地，在角落处设置重生点，扰乱兵去拐角楼梯处安放 C4 炸药，工程师负责建立炮塔。

突击小队：工程师 1 名＋扰乱兵 1 名＋突击兵 1 名＋医疗兵 1 名

负责掩护主力小队，先从右侧的楼梯上去 2 楼，在这里等待时机阻击敌人。扰乱兵负责放 C4 炸弹，而突击兵的火箭炮在狭小的场景里绝对是杀人利器，而工程师的霰弹枪对敌人来说也是巨大的威胁。

支援小队：侦察兵 2 名＋扰乱兵 1 名＋医疗兵 1 名

侦察兵在重生点前负责掩护，其他两名队员可以支援主力小队。侦察兵多多使用扫描技能，能更好地帮助全队了解敌人的位置。

预备小队：扰乱兵 1 名＋工程师 1 名＋医疗兵 1 名＋特战兵 1 名

开局后走下铁桥后就直接跳到最下方的空地上，依靠侦察兵的掩护进攻右侧大门，特战兵则设置重生点。

任务攻略

搜索&破坏 埋雷点的进攻非常不利，考虑到敌人可能会设置重生点，所以建议主力和突击小队正面强攻，预备小队从后包抄的战术。防御时具有优势，凭借着地形优势能让敌人有来无回。另外最好不要让敌人的重生手雷扔进来，以免形成混战的局面。

占领&坚守 突击小队直接阻击敌人，占领铁桥上的占领区，考虑到这里是敌人出生点前最近的占领区，受到敌人反扑的几率很大，所以可能存在失守的状况。狙击点下方的占领区就很简单了，由于我方居高临下，依靠侦察兵的掩护拿下这里不成问题。

搜索&收回 让扰乱兵安放C4炸药守住重要通路，我方一抢到了麦克风就快速冲向回收点，路上的C4炸药可以有效阻止敌人。

暗杀 无论是暗杀对手或保护VIP都很困难，原因就在于地图场景太小，比如突击兵经常是冲进人堆里来个自爆。虽然可以多放C4，但突击兵通常要挨5个C4才能躺下，总之非常考验技术和运气。

团队死斗 绝对不能出现被敌人逼在老家的情况，特战兵要灵活设置复活点，突击兵和工程师主要负责战斗伤害输出。

X Edge クロスエッジ™

文 晴天 美编 NINA



作为次世代首款多家日式厂商联合制作的原创作品，虽然在画面上其很难和时下的主流次世代游戏相比，但是只要你静下心来去体会游戏中所包含的各种元素，多达三十位同伴、单调却不失深度的系统设定以及充满策略性的战斗都能让你找到只有在角色扮演游戏中才能体会到的那种奇妙感觉。而在游戏推出八个月后，本次为大家带来的攻略中除了深入浅出地为大家讲解游戏的基本系统外，HARD 难度真结局的攻略方法相信也能对挑战高难度的玩家起到抛砖引玉的作用，当然最最重要的还是各种与收集要素相关的完成条件，因为只有完成这些项目你才算是真正体会到了本作的精髓，你做好准备迎接挑战了吗？

交叉利刃	Compile Heart	角色扮演
PS3 クロスエッジ		日版
2008年9月25日发售	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

系统菜单

在游戏中按下△键可以打开系统菜单，而只有熟悉以下选项的具体作用才能帮助我们更好地熟悉系统，大大提升游戏的效率：

编成

战斗中我方最多有四名同伴上场，选择“编成”后在空出的方格或人物身上按两次○键可以选择上场的同伴。为了在战斗中提高战斗的效率，玩家可以选择“装备变更”来更换角色的装备，或“奥义之书”来查看目前已知的“连携攻击”（必杀技连携）组合，最后选择“バトル练习”可以进行模拟战斗，方便玩家确认角色的攻击范围以及各种连携攻击所产生的具体效果。

ステ-タス

在“编成”界面中就会出现的指令，用于查看角色的具体能力、装备以及升级所需的经验值，按↑↓可以切换不同的角色。在选项上按下△键可以按照“编成顺”（目前参加战斗的同伴靠前）、“レベル顺”（等级较高的靠前）、“ナンバー顺”（游戏角色编号顺序）排列所有同伴。



能力提升



将光标移动到“ステータス”上按△键选择“ポイント振り分け”可以消耗 PP 值（角色每提升一级会固定获得 2 点）提升角色的基础能力（PLUS 代表装备所附加的能力提升效果），同一项能力的数值越高，每增加 1 点需要的 PP 值越多。单一能力最多可提升至 999。

能力	影响
STR	物理攻击力（ATK）和命中（HIT）
VIT	物理防御力（DEF）和最大 HP
AGI	攻击回避率（AVD）和行动速度
INT	魔法攻击力（MAG）和异常状态成功率
LUK	攻击回避率（AVD）和命中（HIT）

装备

按 L1 或 R1 可以在“基础装备”、“攻击技能（スキル）”和“被动技能（アクティブ）”三类项目中切换，其中“基础装备”包括武器、防具和饰品各一件，“フォーム”为特殊换装，女性角色装备后会有特殊的动画特写，除了增加能力外，在剧情和战斗中角色的外观都会发生变化，而男性角色换装后只有能力上的变化……“被动技能”类似于往防具和饰品上镶嵌能力，追加的数量和装备自带的凹槽数量相等，并随时可以更换。



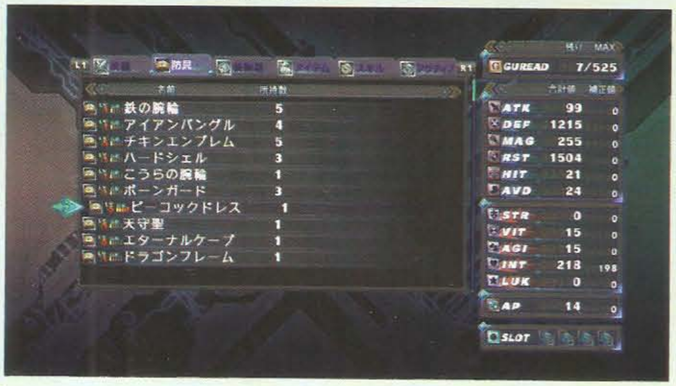
攻击技能

游戏中的攻击技能共分为“Aスキル”、“Bスキル”、“Cスキル”、“Dスキル”、“Rスキル”、“Aエンチャント”、“Bエンチャント”、“Cエンチャント”、“Dエンチャント”、“Eエンチャント”、“Fエンチャント”、“Gエンチャント”、“Hエンチャント”十三类（技能的具体类别可以将光标移动到技能上按△键查看），并且拥有“ダウン”（DOWN）、“バースト”（UP）和“ノーマル”（←）的属性设定。同一角色能够装备的技能会根据武器对应的技能槽而发生变化（ALL代表可以装备任意属性的攻击技能），所以这也注定了某些基础能力高的武器并不一定能够装备伤害输出大的技能，玩家在搭配武器和技能时更要谨慎考虑。最后同一技能在战斗中的使用次数越多，随着熟练度的上升也会提升技能等级，除了威力增加（最高可提升到10级并用★号表示），将特定的攻击技能练到一定等级时，角色还会领悟新的攻击技能。



アイテム

“所持品リスト”为查看目前拥有的所有装备、消耗品、攻击技能和被动技能的详细信息；“使う”只限于使用能力上升、回复类物品（不包括复活道具）和降低遇敌几率的“シルムの粉”；“整顿”为按照能力数值的高低自动排列同一类别的所有道具；“自分で整顿”为玩家手动调整同一类别道具的排列顺序；“舍てる”为全部丢弃选择的道具。



图鉴

可以查看“アイテム图鉴”（道具图鉴）、“奥义の书”（连携攻击，必杀技连携的组合方法）、“调合书”（目前可调合的所有道具）、“プロフィール”（人物资料）、“ギャラリー”（画廊）、“モンスターデータ”（怪物图鉴）、“ムービーギャラリー”（动画鉴赏）的详细内容，并且只有将这里的资料全部收集齐才算是彻底完美了本作。



战斗日记

可以“セーブ”（保存）和“ロード”（读取）游戏的进度；“设定”中将“エフェクト”设定为OFF可以省略所有的技能演出，适用于想节约时间的玩家；“マス表示”设定为OFF将不再显示战场中的方格，实际意义不大；“レイアウトアジャスト”为调整画面的显示位置。



村庄设施

游戏中的每个阶层都至少拥有2个该类场所，玩家必须将其作为据点并合理利用其中的设施才能让我方队伍的整体实力得到提升，如果只是靠单纯的升级，在HARD难度下很快就会遭遇瓶颈。

アイテムルーム

可以购买装备和回复道具，种类会随流程的进度不断添加，如果资金富裕的话一定要优先购入“调合书”和“秘传书”类的物品。



カスタマイズルーム

强化

消费一定量的EP对装备和“被动技能”进行强化，当装备类物品提升到5级后会显示“Convert OK”的字样，之后再选择一次该物品可以将其转化为其他的素材或“被动技能”。



调合

玩家需要先收集“调合书”来得知特定装备和素材的调合方法，接着再找到对应的素材并支付一定量的金钱即可完成调合。调合装备类物品时会出现“补强素材”的菜单，此时玩家可以选择高质量的道具来提升最终成品的“グレードランク”（共分为5级），该等级越高，装备自带的“GUREAD值”越大，更加有利于通过“合成”提升装备附加的性能。另外不断地调合物品还能提升マリー的“调合等级”，该技能的等级越高，使用素材直接合成出高“グレードランク”装备的几率越大。



合成

消费装备自身的“GUREAD值”来附加素材所持有的能力，玩家可以通过L1或R1键来增减同一素材的数量，并在右侧直观地看到装备性能的数据变化。

消去

如果玩家对“合成”的结果不满意，可以选择该项将装备的“GUREAD值”还原到最大值，但已经添加的素材不会返还。



データベース

フォーム

绿色的项目代表已经满足获得“换装”的条件，选择后可以得到新的“换装道具”。游戏中大多数“换装道具”的获得条件都与玩家收集“灵魂道具”的数量有关，而极少数需要触发特定事件的物品，只要玩家按照流程中记载的顺序触发所有的“支线事件”，一般都不会出现遗漏的情况。最后有条件的玩家还可以购买“PSN卖场”中本作的各种追加包，其中还包括了正常流程中无法取得的多套特殊“换装道具”。



ファイル

满足特定条件后选择绿色的项目可以获得稀有道具或强力装备的奖励，热衷于收集的玩家千万不要错过。

编号	称号	完成方法	奖励道具	奖励金钱
1	命知らず	消灭 100 个敌人	调合书 03、暗の素 ×3、光の素 ×3	10000
2	修练者	消灭 350 个敌人	STR アップ、キュアグラス ×2、まじない草 ×3	30000
3	熟练者	消灭 750 个敌人	秘传书 03×、キュアハーブ ×2、リフレッシュハーブ ×3	50000
4	屠る者	消灭 1200 个敌人	レリーフハーブ ×2、祝福の花 ×2、命のカケラ ×2	80000
5	狂战士	消灭 1600 个敌人	月の键、战士の魂、邪光眼	100000
6	斩破将军	消灭 2000 个敌人	STR アップ +、レリーフクラフト、エリクサー	150000
7	杀戮王	消灭 2400 个敌人	柔らかい块、连缚手、黑影の花	300000
8	破坏神	消灭 3000 个敌人	鬼神の纹样、秘密のアルバム 06、青龙刀	500000
9	かけだし	完成 35 次战斗	雷の素 ×3、风の素 ×3、土の素 ×3	5000
10	半人前战士	完成 100 次战斗	调合书 08、VIT アップ、雷の块 ×2	20000
11	ファイター	完成 200 次战斗	太阳の键、红莲の石像、三日月石	50000
12	グラディエーター	完成 350 次战斗	秘密のアルバム 01、レリーフハーブ ×2、命の石 ×2	75000
13	バトルマニア	完成 500 次战斗	VIT アップ +1、レリーフクラフト ×2、生命のエリクシル	100000
14	霸王	完成 700 次战斗	百年酒、フェアリークロス、旋律の记忆	300000
15	斗神	完成 900 次战斗	神の刻印、秘密のアルバム 07、玄武の笼手	500000
16	力自慢	对敌人累计造成 1 万以上的伤害	银矿石 ×2、祝福の叶 ×2、シルムの粉	50000
17	アタッカー	对敌人累计造成 5 万以上的伤害	AGI アップ、风の魂 ×2、土の魂 ×3	80000
18	バスター	对敌人累计造成 10 万以上的伤害	秘密のアルバム 02、レリーフハーブ ×2、命の石 ×2	120000
19	复习者	对敌人累计造成 20 万以上的伤害	轮回转生书、折れない心、传国の宝玉	240000
20	修罗	对敌人累计造成 30 万以上的伤害	AGI アップ +1、レリーフクラフト ×2、命の器	360000
21	瞬杀王	对敌人累计造成 50 万以上的伤害	刚龙の剑骨、グランドライン、树冰の雫	640000
22	天下无双	对敌人累计造成 100 万以上的伤害	エナジークリスタル、秘密のアルバム 08、白虎の腕轮	1000000
23	未熟者	一轮攻击中 HITS 数超过 50	银矿石 ×2、祝福の叶 ×2、シルムの粉	5000
24	ルーキー	一轮攻击中 HITS 数超过 100	INT アップ、LUK アップ、最大 HP アップ	20000
25	エース	一轮攻击中 HITS 数超过 150	秘密のアルバム 03、幸福の光玉、花月の光	60000
26	达人	一轮攻击中 HITS 数超过 200	INT アップ +、LUK アップ +、最大 HP アップ +	100000
27	连杀王	一轮攻击中 HITS 数超过 300	海月の光、硬い块、武神の冠	300000
28	极めし者	一轮攻击中 HITS 数超过 400	练成の书、秘密のアルバム 09、朱雀の指轮	500000
29	奥义继承	得知所有连携攻击的组合方法	秘密のアルバム 05、秘密のアルバム 04、超绝ゼリー	1000000
30	心と绊を系ぐもの	得知所有必杀技连携的组合方法	秘密のアルバム 19、秘密のアルバム 20、浮游石	1000000
31	狂乱の刃	通关后继续探索击败オギュスタン	调合书 53、M.O.E、秘密のアルバム 14	100000
32	野心の战士	通关后继续探索击败ボルド	ハーモナイザ、KANADE、秘密のアルバム 15	100000
33	マナを断つ者	通关后继续探索击败ルゥリッヒ	调合书 51、月石の欠片、秘密のアルバム 16	100000
34	漆黑の救世主	通关后继续探索击败ジェダ	调合书 55、神々しい石、秘密のアルバム 17	100000
35	十二杰将の长	通关后继续探索击败ジューダス	调合书 52、天魔剑、秘密のアルバム 18	100000
36	无心の境地	击败イデア第二阶层的无	调合书 57、パワーソーサー、秘密のアルバム 21	100000
37	血咒の黑刃	击败イデア第二阶层的咒われた剑	王女の证、リフレッシュコア、秘密のアルバム 22	100000
38	腐蚀の大帝	击败イデア第二阶层的グラーヴァ	圣女の泪、オートマター、秘密のアルバム 23	100000
39	大地を蚀する者	击败イデア第二阶层的テオメドラ	瞳石、カントの火箱、秘密のアルバム 24	100000
40	魔鸟の调律者	击败イデア第二阶层的リンドヴル	リグ・ヴェーダ、孔雀の羽、秘密のアルバム 25	100000
41	混沌の使徒	击败イデア第二阶层的コントン	ヘブンズゲート、メタファー、秘密のアルバム 26	100000
42	梦幻の流人	击败イデア第二阶层的梦魔	调合书 61、调合书 65、秘密のアルバム 27	100000
43	愤怒の龙帝	击败イデア第二阶层的カイザードラゴン	王者の魂、プリンセスブラッド 秘密のアルバム 28	100000
44	兽王の苍剑	击败イデア第二阶层的ルーンブレイド	ルーンブレイド破片、マトリクス・コア、秘密のアルバム 29	100000
45	魔神を屠る者	击败イデア第二阶层的サタナエル	调合书 60、调合书 66、秘密のアルバム 30	100000
46	终焉の最终兵器	击败イデア第二阶层的ヴァーミリオン	调合书 67、光の记忆、秘密のアルバム 31	100000
47	破坏の右翼	击败イデア第二阶层的ヴァーミリオン（右腕）	调合书 58、调合书 62、ドラゴンフレーム	50000
48	绝命の左翼	击败イデア第二阶层的ヴァーミリオン（左腕）	调合书 59、调合书 63、デーモンフレーム	50000
49	异界の神兽	击败イデア第二阶层的アストラル	调合书 64、调合书 68、秘密のアルバム 32	100000
50	古の龙王	击败イデア第三阶层的神龙	秘密のアルバム、プリンセスビスチェ、インペリアルガード	100000
51	ひよっこ	消灭 10 个ヘルドッグ、10 个ホーネット、7 个吸血コウモリ、10 个ミイラ	グラス ×3、愈し草 ×3、シルムの粉	3000
52	青二才	消灭 15 个サハギン、15 个ワーキャット、3 个邪鬼	VIT アップ、AGI アップ、最大 HP アップ	6000
53	放浪者	消灭 10 个スペクター、10 个リザードマン、10 个マンドレイク、15 个ライカンスロープ、15 个使い魔	STR アップ、INT アップ、LUK アップ	10000
54	旅人	消灭 20 个アースナイト、15 个ウォーロック、3 个フェンリル、3 个イエティ、1 个ミーシャを	调合书 15、暗の块 ×2、光の块 ×2	20000
55	下级冒险家	消灭 20 个キラービー、15 个レモラ、3 个ガーディアン、5 个ミノタウロス	轮回转生书、邪光眼、三日月石	30000
56	吟游诗人	消灭 3 个タイラント、3 个ワイバーン、15 个ボーンソルジャー、15 个アイアンシザー、5 个コダマ	调合书 23、战士の魂、传国の宝玉	400000
57	ハンター	消灭 15 个ビッグアイ、15 个マンドラゴア、5 个ドラゴン、7 个自走炮	秘传书 09、折れない心、花月の光	50000
58	中级冒险家	消灭 15 个ワーウルフ、3 个ゴーレム、15 个マジックロード、3 个キメラ	调合书 25、幸福の光玉、海月の光	60000
59	凄腕ハンター	消灭 15 个レッサーバット、15 个ナーガ、15 个ガルム、1 个ミュクレーン	秘传书 04、エリクサー、刚龙の剑骨	70000
60	魔物讨伐者	消灭 15 个グール、15 个プチデビル、15 个コールドジェル、15 个ボーンウォーリア、5 个ガンナー	调合书 40、グランドライン、フェアリークロス	80000
61	上级冒险者	消灭 15 个フレイムナイト、15 个アイスナイト、7 个マイクロバースト、15 个バシリクス	调合书 34、秘传书 10、硬い块	90000
62	一流ハンター	消灭掉 15 个ハンマークラブ、3 个ダゴン、15 个サハギンキング、15 个ヘルハウンド、3 个ウベルリ	调合书 37、黑影の花、旋律の记忆	100000
63	魔兽杀し	消灭 15 个グランドマミー、15 个キリングバット、15 个ティターニア、3 个シャドーフェンリル、3 个サンダーバード	调合书 39、树冰の雫、武神の冠	120000
64	世界を巡る冒险者	消灭 15 个リビングデッド、15 个デス・クラブ、15 个ガーゴイル、3 个ムスペル、3 个魔人、1 个リュイット	调合书 43、ブルーリボン、超绝ゼリー	150000
65	レジェンドハンター	消灭 3 个ドラグーン、15 个ドラゴンナイト、3 个リングドラゴン、1 个ゴールデンバット	调合书 45、调合书 49、玄妙なる书	200000
66	风雷神	消灭掉 20 个スパークナイト、20 个ストームナイト	调合书 28、STR アップ +、VIT アップ +	90000
67	パワーハンター	消灭掉 5 个ジャイアント、3 个ギガース、5 个トロル	AGI アップ +、INT アップ +、LUK アップ +	120000
68	ルーンハンター	消灭 15 个魔导士、15 个赤魔导士、15 个大魔导士	秘传书 05、秘传书 08、最大 HP アップ +	150000
69	圣战士	消灭掉 15 个デビルキャンサー、15 个ブラッディービースト、15 个ボーンナイト、5 个ドラゴンゾンビ	秘传书 11、クリスタルの腕轮、ディバインガード	180000
70	阳光の妖精	消灭火の精、雷の精、土の精、光の精各 20 个	调合书 42、エンジェルウィング、天使の轮	200000
71	月光の妖精	消灭水の精、风の精、暗の精各 20 个	调合书 48、シルフの泪、プロメテウスの指轮	200000
72	暗黑骑士	消灭ダークナイト、アークナイト、暗黑魔导士、ダークエンジェル各 15 个	魔导核、人鱼のウタ缶、梦见の嘤き	200000

编号	称号	完成方法	奖励道具	奖励金钱
73	デュエリスト	消灭ベヒモス、クジャタ、タイタン、トール各5个	ローズエンブレム、光の白糸、さびた腕轮	300000
74	マスターを超える者	消灭15个マスタースケルトン、15个ルーン・マスター、5个マスターゴーレム	明けの明星、镇恚の炎、さびた指轮	300000
75	妖魔ハンター	消灭リリム、ヴァンパイアレディ、ラミアクイーン各15个	ブラックソウル、叹きと喜びの棺、さびた剑	400000
76	妖树伐采者	消灭5个ドライアード、15个ラフレシア、5个キュベレ	悟りの书、シルフの吐息、エクスフレーム	500000
77	恶魔杀し	消灭5个グレーターデビル、10个死神、5个デーモンロード、15个デスナイト、5个タナトス	ロンギヌスの破片、恶魔アイドルのサイン、カオスフレーム	600000
78	魔兽王	消灭邪龙、ファブニール、ウロボロス、デュラハン各5个	オレイカルコス、ブリニーの皮、ヘブンズキル	600000
79	エクソシスト	消灭ネビロス、ノルン、ナイトメア、エンシェント各10个	回天体、スピリチュアル、黑のビスチェ	600000
80	珍兽ハンター	消灭ミーシャ、ミュクレーン、リュイット、ゴールデンバット、クリオネ各1个	ネコの发、ハンターの称号、银河王者ベルト	400000
81	炎の料理人	收集5个スライムゼリー、5个かにミソ、5个妖精の粉、3个朝鸡の卵	最大HPアップ、月の键、祝福の实	30000
82	黑魔导师	收集5个小恶魔の角、5个亡者の骨、3个地狱の炎、5个ナイトメアストーン、5个亡者の遗品	调合书13、太阳の键、祝福の花	50000
83	工作好き	收集5个不思议な小箱、3个风切り羽、5个珊瑚	红莲の石像、百年酒、柔らかい块	70000
84	岚を呼ぶ料理人	收集5个绿色の体液、3个大王イカの触手、5个トカゲのしっぽ、5个マタタビ	秘传书07、白のフレーム、连缚手	90000
85	魂の导き手	收集5个镇魂の铃、3个天眠花、5个退魔の镜、2个圣木の朝露、3个圣水	调合书32、ミスティガード、トゥルーエンブレム	120000
86	必杀料理人	收集7个死の针、3个魔兽体液、5个猛毒针、5个溶解液、5个猛毒の茎、5个毒蛇のウロコ	调合书44、千里眼、ビーストセンス	120000
87	机械好き	收集2个魔术装甲、3个メタルパーツ	调合书46、暗の腕轮 ×2	300000
88	暗黑料理人	收集3个恶魔の尻尾、5个妖封魂、5个邪神の瞳	调合书47、黑のフレーム、クルーエルフレーム	300000
89	魔人料理长	收集3个魔力の　、5个スライムコア、5个妖精の血液、5个神猫の祝福、5个魔兽の心脏	魔王の证、梦追いの水、マイティリング	500000
90	ドラゴンハンター	收集青龙の鳞、赤龙の鳞、白龙の鳞、黑龙の鳞、黄龙の鳞各3个	零音反射式增幅器、涅盘静寂、さびた腕轮	800000
91	秘宝コレクター	收集大海の宝珠、漆黑の玉、カイザーコア、白亚水晶、破云石、龙宝珠各3个	フランメルト磁石、DH化グラスノ盘、さびた指轮	800000
92	科学マニア	收集3个波动の源、5个电磁ユニット、3个ブラックボックス、3个αパーツ、3个βパーツ、3个γパーツ	虚空トランスレイ、高纯度溶解炉、さびた剑	1000000
93	怖がり	收集20个グラス	银矿石 ×3、シルムの粉、レリーフグラス	1000
94	用意周到	收集20个キュアグラス	白金矿石 ×3、シルムの粉、レリーフハーブ ×2	5000

编号	称号	完成方法	奖励道具	奖励金钱
95	药草マニア	收集10个キュアハーブ	ミスリル矿石 ×3、シルムの粉、レリーフクラフト ×2	10000
94	用意周到	收集20个キュアグラス	白金矿石 ×3、シルムの粉、レリーフハーブ ×2	5000
95	药草マニア	收集10个キュアハーブ	ミスリル矿石 ×3、シルムの粉、レリーフクラフト ×2	10000
96	弱虫	收集10个祝福の叶	银の延べ棒 ×2、シルムの粉、命のカケラ ×3	1000
97	心配性	收集10个祝福の实	白银の延べ棒 ×2、シルムの粉、命の石 ×2	5000
98	保险マニア	收集10个祝福の花	ミスリル ×2、シルムの粉、命の器	10000
99	武器王	收集所有的武器	さびた腕轮、STRアップ+×2、INTアップ+×2	1500000
100	シュナイダー	收集所有的防具	さびた指轮、DEFアップ+×2、最大HPアップ+×2	1500000
101	リングマスター	收集所有的饰品	さびた剑、AGIアップ+×2、LUKアップ+×2	1500000
102	完璧主义者	收集所有的道具	生命のエリクシル ×2、命の器 ×2、玄妙なる书	3000000
103	清扫员	收集10个灵魂道具	マジカルベスト、理力の护符、シルムの粉	5000
104	探し物好き	收集30个灵魂道具	镇魂の腕轮、サムソンリング、レリーフクラフト ×2	50000
105	探知者	收集50个灵魂道具	スリースター、オーラリング、エリクサー×2	100000
106	アイテムハンター	收集100个灵魂道具	超绝ゼリー、ブルーリボン、玄妙なる书	150000
107	トレジャーハンター	收集150个灵魂道具	レジエン铁矿石、秘密のアルバム10、チキンエンブレム	300000
108	アルバイター	拥有3000以上的金钱	炎の素 ×2、冰の素 ×2、银矿石 ×2	1000
109	成金	拥有1万以上的金钱	STRアップ、VITアップ、AGIアップ	5000
110	小金持ち	拥有20万以上的金钱	炎の块 ×2、冰の块 ×2、精灵石	10000
111	大金持ち	拥有100万以上的金钱	魔术装甲 ×2、破坏の冲动 ×2、アロママテリア	30000
112	大富豪	拥有1000万以上的金钱	秘密のアルバム11、命の器、贤者の石	50000
113	实验好き	调合道具20次以上	心脏石 ×2、银の延べ棒 ×2、贤者の石	3000
114	调合マニア	调合道具100次以上	巨人の心脏 ×2、月夜花、贤者の石	10000
115	アルケミスト	调合道具200次以上	圣木の朝露 ×2、幸せの种、贤者の石	20000
116	炼金王	调合道具300次以上	辉く牙、宝玉の枝、贤者の石	30000
117	マイスターランク	调合道具500次以上	星の砂、贤者の书、秘密のアルバム12	50000
118	贫乏性	强化道具100次以上	INTアップ、LUKアップ、エアロライト	5000
119	リサイクル好き	强化道具200次以上	巨大な骨 ×2、小恶魔の羽 ×2、グラセン矿石	15000
120	リサイクルマニア	强化道具300次以上	招き猫 ×2、魔术装甲 ×2、精灵石	30000
121	エコロジスト	强化道具400次以上	坠天使の羽 ×2、ピジョンブラッド ×2、アロママテリア	50000
122	自然を爱する者	强化道具500次以上	秘密のアルバム13、梦见の嘱き、贤者の石	80000
123	L.O.X	获得以上122个称号	ラビットソード、チキンエンブレム、チキンリング	5000000

TP交换

消费TP交换道具，除了优先获得调合书外，中级装备强化后也利于转化为更实用的“被动技能”。

ランキング登录

将目前所有角色能力数值、最大HITS和累计伤害值上传到网络进行排名。（需连接网络）



ランキングを见る

查看目前游戏相关数据的综合排行榜。（需连接网络）

エリアサ-チ

消费一定量的TP探索村庄附近的特殊地点，玩家的“探索等级”越高，探索的范围越大。

メディカルル-ム

复活在迷宫中死去的同伴，消费的金钱等于复活角色等级 × 100。

他のエリアへ移动

可以选择前往之前阶层的任意村庄。



战斗系统

战斗中当我方行动时，先使用十字键选择目标敌人，然后再按下事先装备攻击技能所对应的按键即可发动攻击。从第一名角色进攻开始会在屏幕的右上方出现倒计时，在时间结束前（以下简称为一轮攻击）按L1或R1切换同伴发动普通攻击或连携攻击都可以不断累积HITS，该数值越高，对敌人的伤害补正也越大（倒计时中左右拨动左摇杆可以快速使时间归零）。同一角色每次攻击都会根据技能的不同而消费AP值，当我方所有同伴的AP值都用完（或无法再发动攻击）时，按下START键打开菜单选择“终了”或直接上下拨动左摇杆并选择“はい”都可以切换到敌人行动的回合。

战斗操作

按键	作用
十字键	移动光标
△	发动攻击技能
○	发动攻击技能
×	发动攻击技能
□	发动攻击技能
L1	切换我方角色
L2	跳过攻击动画
L3	切换HP槽显示方式
R1	切换我方角色
R2	切换EX技能（必杀技）
左摇杆（左）	更换目前参战的同伴
左摇杆（右）	移动参战同伴的站位
右摇杆	转动战场的视角
SELECT	显示操作帮助
START	打开战斗菜单

战斗画面



①所选敌人信息
②按键对应的攻击技能
③我方队员排列顺序
④倒计时
⑤当前行动角色
⑥角色等级
⑦剩余AP
⑧SP槽



EX技能

在战斗中当角色攻击敌人或受到攻击都会增加SP槽（给予敌人最后一击可大幅增加，所有同伴共用），之后在我方进攻的回合按下R2键可以切换为角色固有的EX技能（随人物等级提升逐渐领悟，共分为3个等级，依次对应□△○三个按键）。发动不同等级的EX技能需要消费1～3格SP槽，是后期快速削减敌人体力和累积连击数的单体强力攻击。



GUARD BREAK

游戏中的所有敌人都设定有“BURST”和“DOWN”两种防御类的数值，当玩家使用这两项数值较高的攻击技能时，画面的左上方会直观地显示对应两个槽的减少情况，当任意一个归零就会让敌人处于“破防状态”，之后再追加其他的攻击技能可以对敌人造成比平时更大的伤害，是后期挑战BOSS时会经常用到的技巧。



BREAK OVER

对应敌人“BREAK”的防御数值，使用该数值较高的攻击让对应的计量槽归零后会使敌人陷入“无防备状态”（必须在一轮攻击中将该数值归零，否则会自动回复到最大值），之后再追加连携攻击会必然发动特殊的强力追击，同时所有参与连携攻击的角色都会回复和AP最大值相等的AP值，是后期在一轮攻击中尽可能多地使用攻击技能所不可或缺的重要技巧。

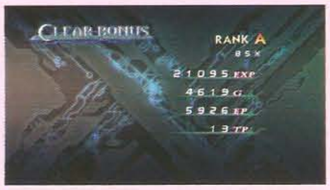


OVER KILL

当玩家在一轮攻击中对敌人造成当前HP与最大HP之和的伤害会固定获得某种素材的奖励，只要熟悉以上两种攻击方式后并不难做到这一点。



战斗评价



战斗胜利除了固定的EXP、G、PP和TP奖励外，系统还会根据敌我双方的实力差距和结束战斗的回合数来给予评价。评价越高，奖励的修正值越大，合理利用的话可以减少重复战斗的次数，大大提高强化队伍整体实力的效率。

连携攻击 & 必杀技连携

在一轮攻击中，按照特定的顺序发动攻击技能可以使用威力更加强大的连携攻击（EX技能的连携攻击称为必杀技连携）给予敌人毁灭性打击，所以为了方便大家更快地掌握这种出奇制胜的攻击方式，以下就列出所有此类攻击的特定组合方法，还在为此而烦恼的玩家可要看仔细了。



连携攻击

编号	名称	组合方式	类型
1	デルタアタック	A スキル I +A スキル II	AtkRank I
2	ブロークンヒット	B スキル I +B スキル II	AtkRank I
3	トリックパニッシュ	C スキル I +C スキル II	AtkRank I
4	スナッチ	D スキル I +D スキル II	AtkRank I
5	ソニックブラスト	R スキル I +R スキル I +R スキル I	Range I
6	クロスオービット	AtkRank I +A スキル I +A スキル II	AtkRank II
7	ジョイントブレイク	AtkRank I +B スキル I +B スキル II	AtkRank II
8	イレギュラーステップ	AtkRank I +C スキル I +C スキル II	AtkRank II
9	ハンティングワン	AtkRank I +D スキル I +D スキル II	AtkRank II
10	十闪	Range I +R スキル I +R スキル II	Range II
11	シェルブリット	AtkRank II +A スキル II +A スキル III	AtkRank III
12	メテオブロウ	AtkRank II +B スキル II +B スキル III	AtkRank III
13	デッドリーダンス	AtkRank II +C スキル II +C スキル III	AtkRank III
14	ディーブスタブ	AtkRank II +D スキル II +D スキル III	AtkRank III
15	ジェネシスウェイブ	Range II +R スキル II +R スキル III	Range III
16	エクセキューション	AtkRank III +A スキル III +A スキル IV	AtkRank IV
17	ゴアクラッシュ	AtkRank III +B スキル III +B スキル IV	AtkRank IV
18	アクセルレイブ	AtkRank III +C スキル III +C スキル IV	AtkRank IV
19	ミラージュフォース	AtkRank III +D スキル III +D スキル IV	AtkRank IV
20	ジェネシスエンド	Range III +R スキル I +R スキル II +R スキル III	Range IV
21	アニヒレイトサークル	AtkRank IV +A スキル IV +A スキル V	AtkRank V
22	クルーエルフォース	AtkRank IV +B スキル IV +B スキル V	AtkRank V
23	サウザンドキル	AtkRank IV +C スキル IV +C スキル V	AtkRank V
24	ブリズン・デッド	AtkRank IV +D スキル IV +D スキル V	AtkRank V
25	ファナティックレイヴ	AtkRank V +A スキル V +R スキル III	AtkRank VI
26	ファナティックレイヴ	AtkRank V +B スキル V +R スキル III	AtkRank VI
27	ファナティックレイヴ	AtkRank V +C スキル V +R スキル III	AtkRank VI
28	ファナティックレイヴ	AtkRank V +D スキル V +R スキル III	AtkRank VI
29	フレイムブリット	A エンチャント I +A エンチャント I +A エンチャント II	MagRank1
30	アイシクルエッジ	B エンチャント I +B エンチャント I +B エンチャント II	MagRank1
31	サンダーホイップ	C エンチャント I +C エンチャント I +C エンチャント II	MagRank I
32	エアリアル	D エンチャント I +D エンチャント I +D エンチャント II	MagRank I
33	テトラボルト	E エンチャント I +E エンチャント I +E エンチャント II	MagRank I
34	メルトダウン	F エンチャント I +F エンチャント I +F エンチャント II	MagRank I
35	ホーリーストーム	G エンチャント I +G エンチャント I +G エンチャント II	MagRank I
36	スターダスト	H エンチャント I +H エンチャント I +H エンチャント II	MagRank I
37	エクスプロージョン	MagRank1+A エンチャント II +A エンチャント III	MagRank II
38	アヴァランチ	MagRank I +B エンチャント II +B エンチャント III	MagRank II
39	サンダーストーム	MagRank I +C エンチャント II +C エンチャント III	MagRank II
40	サイクロン	MagRank I +D エンチャント II +D エンチャント III	MagRank II
41	アースクエイク	MagRank I +E エンチャント II +E エンチャント III	MagRank II
42	グランドクロス	MagRank I +F エンチャント II +F エンチャント III	MagRank II
43	アースノヴァ	MagRank I +G エンチャント II +G エンチャント III	MagRank II
44	アーク'レイ	MagRank I +H エンチャント II +H エンチャント III	MagRank II
45	ブロミネンスフレア	MagRank II +A エンチャント II +A エンチャント III +A エンチャント III	MagRank III
46	コキュートスレイジ	MagRank II +B エンチャント II +B エンチャント III +B エンチャント III	MagRank III
47	ジオ・イエーガー	MagRank II +C エンチャント II +C エンチャント III +C エンチャント III	MagRank III
48	レイジングシュトルム	MagRank II +D エンチャント II +D エンチャント III +D エンチャント III	MagRank III
49	カラミティストーム	MagRank II +E エンチャント II +E エンチャント III +E エンチャント III	MagRank III
50	アビスフィアー	MagRank II +F エンチャント II +F エンチャント III +F エンチャント III	MagRank III
51	ジャッジメント	MagRank II +G エンチャント II +G エンチャント III +G エンチャント III	MagRank III
52	アルカンシエル	MagRank II +H エンチャント II +H エンチャント III +H エンチャント III	MagRank III
53	ラグナロク	MagRank III +A エンチャント III +A エンチャント III	MagRank IV
54	ラグナロク	MagRank III +B エンチャント III +B エンチャント III	MagRank IV
55	ラグナロク	MagRank III +C エンチャント III +C エンチャント III	MagRank IV
56	ラグナロク	MagRank III +D エンチャント III +D エンチャント III	MagRank IV
57	ラグナロク	MagRank III +E エンチャント III +E エンチャント III	MagRank IV
58	ラグナロク	MagRank III +F エンチャント III +F エンチャント III	MagRank IV
59	ラグナロク	MagRank III +G エンチャント III +G エンチャント III	MagRank IV
60	ラグナロク	MagRank III +H エンチャント III +H エンチャント III	MagRank IV
61	绯牡丹	AtkRank I +A エンチャント II +A エンチャント II	MixRank I
62	冰圆阵	AtkRank I +B エンチャント II +B エンチャント II	MixRank I
63	雷网阵	AtkRank I +C エンチャント II +C エンチャント II	MixRank I
64	ハディ	AtkRank I +D エンチャント II +D エンチャント II	MixRank I
65	スチームバースト	AtkRank I +E エンチャント II +E エンチャント II	MixRank I
66	ブラッドサーキュラー	AtkRank I +F エンチャント II +F エンチャント II	MixRank I
67	闪光阵	AtkRank I +G エンチャント II +G エンチャント II	MixRank I
68	グラビテーション	AtkRank I +H エンチャント II +H エンチャント II	MixRank II
69	クリムゾンシュネイル	MixRank I +Range II +A エンチャント III	MixRank II
70	フロストブレイズ	MixRank I +Range II +B エンチャント III	MixRank II
71	トールハンマー	MixRank1+Range II +C エンチャント III	MixRank II
72	フォトンスパーク	MixRank1+Range II +D エンチャント III	MixRank II
73	アンクルグレイブ	MixRank I +Range II +E エンチャント III	MixRank II
74	クトゥーガ	MixRank I +Range II +F エンチャント III	MixRank II
75	エンジェリックハウル	MixRank I +Range II +G エンチャント III	MixRank II
76	A フィアース	MixRank II +Range III +H エンチャント III	MixRank III

必杀技连携

编号	名称	组合方式	类型
77	G・ドライブ	EX_I3+EX_A3	合体技
78	真・ブリニー落とし	EX_A3+EX_H3	合体技
79	Tイリュージョン	EX_M3+EX_M3	合体技
80	マナを紧ぐモノ	EX_H3+EX_E3	合体技
81	光のセレナーデ	EX_J3+EX_J3	合体技
82	炼金フィーバー	EX_E3+EX_E3	合体技
83	デッド・サークル	EX_C1+EX_A1+EX_F1	合体技
84	インパクト・ヘブン	EX_A1+EX_F2+EX_C2	合体技
85	サテライトボム	EX_A1+EX_D2+EX_B2	合体技
86	ショッキングピンク	EX_A1+EX_B2+EX_E3	合体技
87	ホワイトホール	EX_D1+EX_B2+EX_E3	合体技
88	ブラックホール	EX_B1+EX_D2+EX_K3	合体技
89	ラストライド	EX_F1+EX_C2+EX_M3	合体技
90	サザンクロス	EX_D2+EX_K3+EX_B3	合体技
91	エクスタシートリップ	EX_M3+EX_M3+EX_M3	合体技
92	ジリオンシュート	EX_F3+EX_I3+EX_A3	合体技
93	スターダストフォール	EX_D3+EX_E3+EX_B1	合体技
94	天地人	EX_F3+EX_A3+EX_C3	合体技
95	ビッグ・バン	EX_D3+EX_B3+EX_E3	合体技
96	ファンタスマゴリア	EX_K3+EX_K3+EX_K3	合体技
97	ライフストリーム	EX_B3+EX_E3+EX_A3	合体技
98	命乞い	EX_F2+EX_A1+EX_B2+EX_E3	合体技
99	命乞い	EX_F2+EX_A1+EX_B2+EX_E3	合体技
100	ギルティサイクロン	EX_A1+EX_C2+EX_F2+EX_B3	合体技
101	ドリームボイズン	EX_E1+EX_M2+EX_B2+EX_A3	合体技
102	七转八倒	EX_C2+EX_B3+EX_M2+EX_A2	合体技
103	七转八倒	EX_F2+EX_E3+EX_A2+EX_D2	合体技
104	七转八倒	EX_D2+EX_M3+EX_M2+EX_M2	合体技
105	七转八倒	EX_C2+EX_K3+EX_B2+EX_B2	合体技
106	七转八倒	EX_F2+EX_A3+EX_B2+EX_D2	合体技
107	永远のシンフォニー	EX_J3+EX_B2+EX_K1+EX_K3	合体技
108	蛊惑の吐息	EX_E1+EX_B2+EX_M3+EX_A3	合体技
109	风林火山	EX_J3+EX_C3+EX_H3+EX_G3	合体技
110	B・インフェルノ	EX_M3+EX_M3+EX_M3+EX_L3	合体技
111	ラストシューティング	EX_F3+EX_C3+EX_G3+EX_I3	合体技

游戏的进行方式

每个阶层玩家都需要在大地图上探索发现触发剧情的新地点或获得道具的灵魂点，画面右上方六边形标记的计量槽变红时会遭遇敌人，胜利后我方全体的HP回复到最大值。依次触发当前楼层的主线事件会使之前挡在必经之路上的石版消失，进而可以向更深处的区域探索，最后进入地图上星型标记的地点前往迷宫，沿路从另一侧的出口离开即可到达新的阶层。

基本操作

按键	大地图	迷宫
△	系统菜单	
○	调查	
×	取消	跳跃
□	探索	无
R1	强制遇敌	无
左摇杆	角色移动	

对话事件

叙述剧情的必备内容，在对话的过程中按下START键可以让对话自动进行；□键为快速跳过对话；△键为显示之前的对话内容，按下○键可以重听选择对话的语音。

迷宫

迷宫的遇敌规则和大地图一样，不过由于战斗后队员的HP不会自动回复，所以玩家可以通过画面右上方角色头像下方的HP槽来判断同伴的状况。迷宫中的宝箱除了正常情况下可以得到的外，位于高台的通常都需要连按两次×键进行二段跳才能到达其所在平台，而一些隐藏在背景后方的由于没有明显提示，为了不出现遗漏的情况，玩家最好养成走遍迷宫的每个角落并沿路一直按○键调查的好习惯。



HARD难度真结局攻略

为了方便玩家触发每个阶层的事件和收集物品，以下会根据主线流程的进度在相应地图上标识出具体的位置和序号。如果遇到没有自动出现在大地图上的剧情点，玩家可以前往任意村庄选择“エリアサーチ”或直接在大地图上按□键手动探索。最后由于连接不同区域的迷宫相对都比较简单，所以只为大家列出可获得物品和出现敌人的数据，想收集素材的玩家不妨有效利用。

村庄一览

世界	第一阶层	第二阶层	第三阶层
ザイン	ミール郊外の馆	フエウ・サミ湖の馆	ツーエヒテ馆
	レン岳を望む馆	ジャモの森保护馆	ユファ登山口の馆
ヴィルカイト	渡し守の隐れ家	月の隐れ家	旅人の隐れ家
	未熟者の隐れ家	旁观者の隐れ家	咎人の隐れ家
	密告者の隐れ家		
プロス・ティ	ジュリオの塔	パガ・クエン塔	ヴェルボ塔
	レ・アベの塔	ヒメウイの塔	ネフティージ塔
プラグマ	第七区公共施设	イ・ナラ补强施设	ズーレ中央施设
	デフ绿化施设	ビウノイ观测施设	プレウ管理施设
イデア	ヘル・ベグオ遗迹	无	无
	ギグゴブ遗迹	无	无



主线事件

Main Event

战斗教学



一开始的剧情后玩家需要操作勇刀进行强制战斗，看完操作提示后一直按□键发动攻击就能快速削减敌人的体力。胜利后命和モリガン加入战斗，之后只要依次发动命和モリガン的□键攻击，再切换到她们中的任意一人按□键发动连携攻击就能获得胜利。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ヘルドッグ	1	祝福の叶	无	无
ヘルドッグ ×3	1	グラビ石、兽の守り	祝福の叶、グラス	银矿石

①アンファー平野

结识小梅并开启“探索系统”，之后众人了解到目前大家所处的世界正在不断地吸收其他世界的灵魂，如果不能及时切断这里与外界的联系，勇刀等人原来的世界就会濒临毁灭的边缘。

②ミール古街

进入后结识阴差阳错来到这个世界的マリー，在其主动要求同行后成为同伴。

③ミール郊外の馆

触发事件开放“村庄”的所有基础功能。

④ネービス断崖

进入后替ライナー解围，胜利后使其加入队伍。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
イルドッグ ×3	1	グラビ石、兽の守り	祝福の叶、グラス	银矿石
ホーネット	2	毒针、フエスト	祝福の叶	银矿石

ザイン第一阶层



图例说明

- ① 主线事件
- ① 支线事件
- ① 灵魂
- Ⓢ 村庄
- Ⓓ 阶层迷宫
- Ⓓ 下载迷宫

注：Extra的追加迷宫需要从PSN日服下载本作的追加包才会出现。

⑤フェルナ・サーラ

在沙漠中找到和ライナー走散的弥纱等人，强制战斗后让她们全部归队。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ホーネット ×2	2	毒针、フエスト	愈し草	银矿石
ミイラ	3	グラビ石	祝福の叶	银矿石
インプ ×2	5	祝福の叶	愈し草	银矿石

⑥レン森林

遇到ライナー的好友アヤタネ，消灭掉出现的敌人后使其成为同伴。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
吸血コウモリ ×2	4	レジエン石	祝福の叶	银矿石
インプ ×2	5	レジエン石、愈し草	祝福の叶	银矿石
魔导士	5	レジエン石、炎の素	魔导书	银矿石

支线事件 Sub Event

①ニウ温热湖

"温泉系列事件"的第三幕，当玩家到达"ヴィルカイト第三阶层"才能发现的地点，完成后获得"奥义の书 24"。

灵魂道具 Soul Item

序号	等级	道具
1	1	グラス ×2、愈し草 ×2、风の素 ×2
2	1	グラビ石 ×2、祝福の叶 ×1、银矿石 ×2
3	1	银丝の服、VIT アップ、土の素 ×2
4	1	幸运の指轮、グラス ×2、シルムの粉
5	1	ツヴァイハンダー、最大 HP アップ
6	1	ボーンガード、银矿石 ×2、グラビ石 ×3

序号	等级	道具
7	2	マジカルガード、グラビ石 ×3、银矿石 ×3
8	2	こうらの腕轮、银矿石 ×3、炎の素 ×2
9	2	银の腕轮、シルバーバングル、最大 HP アップ
10	10	さびた剑、ダマスク矿石 ×2

ラウシェイト Dungeon

宝箱一览

キュアアンバー、ブルームワンド、STR アップ

エア・カナル Extra



进入本层的迷宫后再返回"ミール郊外の馆"才会出现。

宝箱一览

祝福の叶、银矿石 ×3、最大 HP アップ、レジエン石、グラビ石、マタタビの枝、土の素、白金矿石、ボーンガード、暗の素、风の素、STR アップ、太阳の键、マジカルベスト、力の指轮、シルムの粉

敌人资料 Enemy Data

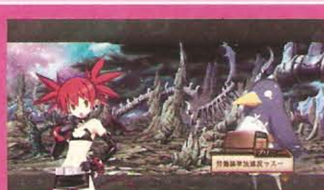
大地图				
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL	
ヘルドッグ	兽の守り、フエスト	银矿石	兽の守り	
ホーネット	毒针、フエスト	银矿石	毒针	
ミイラ	包带、フエスト	银矿石	包带	
インプ	小恶魔の角、フエスト	银矿石	小恶魔の角	
吸血コウモリ	小さい牙、フエスト	银矿石	小さい牙	

迷宫			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
魔导士	魔导书、フエスト	银矿石	魔导书
スライム	スライムゼリー、フエスト	银矿石	スライムゼリー
火の精	银矿石、フエスト	炎の素	银矿石
水の精	银矿石、フエスト	冰の素	银矿石
ミーシャ	月夜花、星のかけら	幸运のお守り	月夜花

ヴィルカイト第一阶层

主线事件 Main Event

①焦燥の末路



触发情节后会与プリニー进行强制战斗，如果想收集道具的话事先可以多使用 EP 对武器进行强化，保证 ATK 在 350 左右就能使用连携攻击达成 OVER KILL。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ビッグクラブ ×2	8	かにミソ、グラス	カノーネ岩	银の延べ棒
サハギン ×2	9	カノーネ岩、鱼人のうろこ	祝福の叶、冰の素	银の延べ棒
プリニー	9	星のかけら、命のカケラ	さびた指轮、LUK アップ	轮回转生书

②饱食する冰狼

由于战斗中一旦击破エトナ和プリニー中的任意一人就会直接结束战斗，所以要想获得掉落的高级装备，玩家在攻击时最好看准敌人的剩余 HP，争取在一回合同时干掉他们。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
エトナ	12	十字镰枪、白金矿石	INT アップ、月の键	理力の护符
プリニー	11	キュアグラス、祝福の实	さびた腕轮、最大 HP アップ	高级なべぶた



③异乡の空木

遇到迷路的フェリシア，令其加入后队伍的"探索等级"提升到 LV2。

④哀しき无血虫

⑤未だ见ぬ神の爪迹

完成后会获得"ホーリーシンボル"、"理力の护符"、"レリーフグラス ×2"、"命のカケラ"、"シルムの粉"的奖励。

⑥儚い恶巧み

⑦灰色の残り香

遭遇误入世界的ロゼ、リリア和ウィム，并让他们结伴同行。

⑧黑い白地图

⑨消热の恶寒

支线事件 Sub Event

①息冲く冰下鱼

"温泉系列事件"的第一幕，"探索等级"达到 2 时即可发现。

②因果の误り

触发"灰色の残り香"的事件后出现。

③御狸狗依の恶足掻き

在"プロス・ティ第一阶层"与艾特娜战斗后才能发现。



④太古の火山水

"温泉系列事件"的第二幕，当玩家进入过"ヴィルカイト第二阶层"后才能发现，完成后获得"奥义の书 10"。



⑤冻蝶の森

在"ザイン第二阶层"第一次与冬夜发生强制战斗后出现，是让リリス成为同伴的重要事件。

灵魂道具 Soul Item

序号	等级	道具
1	1	グラス ×2、愈し草 ×3、雷の素 ×2
2	1	ボーンガード、银矿石 ×2、暗の素 ×2
3	1	グラビ石 ×2、祝福の叶 ×2、シルムの粉
4	1	AGI アップ、AGI アップ +、银矿石 ×2
5	2	ホーリーシンボル、レジエン石 ×3
6	2	神木刀、スリーブガード、银矿石 ×3
7	2	ポイズンガード、最大 HP アップ、光の素 ×2
8	2	スリーブガード、愈し草 ×3、银矿石 ×2
9	2	フィジカルガード、INT アップ、グラビ石 ×2
10	2	知力の指轮、グラス ×2、シルムの粉
11	2	肉球ガード、ブラインドカード、祝福の叶 ×2
12	2	パラライズガード、LUK アップ、冰の素 ×2
13	3	斩马刀、ストーンリング、まじない草 ×2
14	3	パイルストライカー、キュアグラス ×2、银の延べ棒 ×2
15	3	ハーブン、祝福の叶 ×2、AGI アップ
16	10	朱雀の指轮、ダマスク矿石



リヴィルデッド Dungeon

宝箱一览

クイックロード、INT アップ、银の腕轮、调合书 10



敌人资料 Enemy Data

大地图			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
スライム	スライムゼリー、フェスト	银矿石	スライムゼリー
魔导士	魔导书、フェスト	银矿石	魔导书
ビッグクラブ	かにミソ、フェスト	银矿石	かにミソ
サハギン	鱼人のうろこ、フェスト	银矿石	鱼人のうろこ
火の精	银矿石、フェスト	炎の素	银矿石
水の精	银矿石、フェスト	冰の素	银矿石
スケルトン	亡者の骨、フェスト	银矿石	亡者の骨
邪鬼	银の延べ棒、グラビ石	紫水晶の勾玉	紫水晶の勾玉
フェアリー	妖精の粉、银矿石	グラビ石、マジカルベスト	妖精の粉

迷宫			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
フレイムドッグ	银の延べ棒、レジエン石	地狱の炎	地狱の炎
ワーキャット	マタタビの枝、グラビ石	银の延べ棒	マタタビの枝

プロス・ティ第一阶层

主线事件 Main Event

①リヴィルデッド出口

遇到正在附近徘徊的ゼロス和ミュウ，完成后两人加入队伍并使“探索等级”提升到 LV3。

②飞んだトーキード

此处会再次发生于艾特娜和普利尼的强制战斗，在 HARD 难度下敌人的攻击力相当恐怖，如果运气不好的话，遇到其两个回合连续行动的情况很有可能会被瞬间全灭。比较稳妥的方法还是先在之前的楼层收集素材合成增加 AP 和命中的装备，最后只要确保防御力在 450 左右，要获得最后的胜利会相对轻松很多，胜利后エトナ和プリニー加入队伍。



名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
プリニー	15	雨云の石、祝福の实	さびた剑、AGI アップ	幸运のお守り
エトナ	16	サムソンリング、白金矿石	太阳の键、バルディッシュ	バードアイ

③エフの悲喜剧

④红いノーエッラ

以上两个事件为达成真结局的必要条件，玩家绝对不能错过。



⑤极寒舞踏会

触发情节后获得“奥义の书 07”。

⑥双子のカヌマーレ

シュレリア加入后会进行强制战斗，虽然坚持 5 个回合就会自动结束，不过玩家一定要确保有足够的实力在时限内消灭掉ラザラス，否则将无法达成真结局。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ラザラス	18	白金矿石、月光	镇魂の腕轮、STR アップ	折れない心

支线事件 Sub Event



①嘘吐きペオミー

初次进入プロス・ティ第一阶层即可探索发现。

灵魂道具 Soul Item

序号	等级	道具
1	2	グラス ×3、祝福の叶 ×2、カノーネ岩 ×2
2	2	スリーブガード、力の指轮、愈し草 ×2
3	2	パラライズガード、VIT アップ、银の延べ棒 ×2
4	2	メガメモリー、カノーネ岩 ×2、シルムの粉
5	2	ポイズンガード、速度の指轮、炎の素 ×2
6	3	ゴールドフィンガー、まじない草 ×2、银の延べ棒 ×2
7	3	ラッキーダガー、祝福の叶 ×2、LUK アップ
8	3	ブラインドガード、キュアグラス ×2、光の素 ×2
9	3	ホーリーシンボル、最大 HP アップ、祝福の叶 ×2
10	3	愈しの杖、キュアグラス ×2、太阳の键
11	4	ハードシェル、邪光眼、星のかけら ×3
12	4	バードアイ、VIT アップ
13	4	マジックフレーム、INT アップ、祝福の实 ×2
14	10	浮游石、グラセン矿石 ×2

ミッドベース Dungeon

宝箱一览

VIT アップ、フェザーリング、リジェネクリスタル、STR アップ、パイルストライカー、调合书 12、月の键





敌人资料 Enemy Data

大地图

名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
スペクター	ボロボロのローブ、グラビ石	银の延べ棒	ボロボロのローブ
ワーキャット	マタタビの枝、グラビ石	银の延べ棒	マタタビの枝
ジャンボクック	银の延べ棒、レジエン石	朝鸡の卵	朝鸡の卵
フレイムドッグ	银の延べ棒、レジエン石	地狱の炎	地狱の炎
リザードマン	トカゲの舌、グラビ石	银の延べ棒	カゲの舌
ライカンスロープ	兽の爪、グラビ石	银の延べ棒	兽の爪
使い魔	契约书、グラビ石	银の延べ棒	契约书
マンドレイク	毒の花弁、グラビ石	银の延べ棒	毒の花弁
牛鬼	银の延べ棒、レジエン石	锐い鬼角	锐い鬼角

迷宫

名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ラミア	蛇の拔け壳、レジエン石	银の延べ棒	蛇の拔け壳
デビルテンタクル	银の延べ棒、カノーネ岩	宝贝	宝贝

ヴィルカイト第二阶层

主线事件 Main Event

①虚ろな月下美人

同样是一场有时间限制的强制战斗，经过 6 个回合或击败任意一名 BOSS 都会使战斗结束。玩家的目标是必须击败リリス，同样是达成真结局的必要条件。



名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
リリス	21	命の石、シャープセンス	マジックフレーム、INT アップ	アイスハンド
デミトリ	22	フレイムナック、白金の延べ棒	バトルフレーム、VIT アップ	红莲の石像

②旁观者の隐れ家

③切なる肃清

④尽きぬ幻想

以上两个事件同样影响是否达成真结局，千万不要遗漏，完成后“探索等级”提升到 LV4。

⑤歪んだ密葬

触发情节后需要进行强制战斗。



名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ロック鸟	22	命のかけら、白银の延べ棒	月の键、雨云の石	バードアイ

⑥永远の沉默 触发情节后需要进行强制战斗。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
野良プリニー×2	18	光の素、土の素	アイスガード、ウインドガード	星のかけら
野良プリニー×2	18	雷の素、风の素	レリーフグラス、リフレッシュハーブ	星のかけら

⑦零牢冻土

由于战斗中ロゼ和リリア会强制出战，所以如果没有事先提升他们的等级，战斗会相当艰难。坚持5个回合或消灭所有的杂兵都可以让战斗结束，不过考虑到为了达成真结局，第二次和オギュスタン的战斗就不能再击败他，所以想收集的玩家一定要抓住惟一的机会。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
オギュスタン	22	トリプルダガー、湖光の结晶	INT アップ、ダブルフェザー	邪光眼
アースナイト ×2	20	アースガード、土の素	星のかけら、白金の腕轮	白金矿石
ウォーロック ×2	20	樫の杖、キュアグラス	祝福の实	白金矿石

⑧慈しむ苍白
⑨ヘルザイト入口

ライナー和アヤタネ会强制出战，事先只要合成出增加最大HP的饰品，要撑过5个回合会比较容易。另外为了减少我方的消耗，最好不要主动进攻BOSS，否则有可能会被反击打得很惨。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ボルド	24	ハードシェル、白银の延べ棒	VIT アップ、战士の魂	ビーストハント

支线事件 Sub Event

①女帝の月蚀

达成真结局的必要条件，触发“ヴィルカイト第三阶层”的“常绿の叹”事件后才能发现，完成后获得“奥义の书03”。

灵魂道具 Soul Item

序号	等级	道具
1	3	グラス ×2、まじない草 ×2、星のかけら ×2
2	3	キュアグラス ×2、最大 HP アップ、冰の素 ×2
3	3	アイスガード、银の延べ棒 ×2、シルムの粉
4	3	アースガード、AGI アップ、星のかけら ×2
5	4	镇魂の腕轮、白金矿石 ×2、まじない草 ×2
6	4	サンダーガード、轮回转生书、雷の素 ×2
7	4	フレイムガード、战士の魂、银の延べ棒 ×2
8	4	キュアグラス ×2、祝福の实 ×2、STR アップ
9	4	ウィンドガード、INT アップ、暗の素 ×2
10	4	バトルフレーム、三日月石、星のかけら ×3
11	5	シャープセンス、湖光の结晶 ×2
12	5	サムソンリング、まじない草 ×2、白金矿石 ×3、
13	5	幸运のお守り、LUK アップ
14	10	さびた指轮、贤者の石 ×2

ヘルザイト Dungeon

宝箱一览

调合书18、アンシーンハンド、理力の护符、红莲の石像、逆刃刀、折れない心、AGI アップ、调合书19

ナハトラーク Extra

进入本层的迷宫后再返回“旁观者の隐れ家”才会出现。

宝箱一览

LUC アップ、三日月石、フレイムガード、祝福の实、心脏石、白金矿石 ×2、轮回转生书、湖光の结晶、砕けた岩礁、白金の腕轮、幸运のお守り、星のかけら、シルムの粉、钢のプレート、镇魂の腕轮

敌人资料 Enemy Data

大地图

名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
デビルテンタクル	银の延べ棒、カノーネ岩	宝贝	宝贝
ナイトハウンド	ナイトメアストーン、レジエン石	银の延べ棒	ナイトメアストーン
イエティ	银の延べ棒、カノーネ岩	大冰柱	大冰柱
ラミア	蛇の抜け壳、レジエン石	银の延べ棒	蛇の抜け壳
アースナイト	レジエン石	银の延べ棒、土の素	银の延べ棒
マミー	亡者の遗品、カノーネ岩	银の延べ棒	亡者の遗品
フェンリル	白银矿石、カノーネ岩	不溶の冰	不溶の冰
ウォーロック	樫の杖、レジエン石	银の延べ棒	樫の杖

迷宫

名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ミーシャ	月夜花、星のかけら	幸运のお守り	月夜花
リュイット	玉の枝、コメート原石	チキンエンブレム	宝玉の枝
キラービー	虫笛、カノーネ岩	白金矿石	虫笛
レモラ	砕けた岩礁、カノーネ岩	白金矿石	砕けた岩礁
ガーディアン	白金矿石、星のかけら	钢のプレート	钢のプレート
シーバット	珊瑚、カノーネ岩	白金矿石	珊瑚
タイラント	白金矿石、星のかけら	心脏石	心脏石
ミュクレーン	オリハルコン矿石、月长石	幸せの种子	月长石





ザイン第二阶层

主线事件 Main Event



①エマ・ルジ大森林

勇刀强制出战的战斗，为了达成真结局，玩家绝对不能攻击敌方的冬夜，等待5个回合经过即可结束战斗，之后“探索等级”提升为LV5。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
冬夜	28	千年龟の甲罗、霸王の剑	STR アップ、传国の宝玉	オーラリング
アネーシャ	28	白金の延べ棒、マジックフレーム	INT アップ、幸福の宝玉	幻梦の腕轮

②ダル・ウェンソ

达成真结局的必要条件，完成后获得“レリーフグラス ×2”、“祝福の实 ×2”、“命の石”、“VIT アップ”的奖励。

③エールの泉

触发情节后获得“奥义の书 08”，之后会进行フェリシア必须参加的强制战斗，对于想合成“天运の指轮”的玩家来说不要忘记偷取 BOSS 的“大王イカの触手”。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
レモラ	26	碎けた岩礁、湖光の结晶	マジックフレーム、白金の延べ棒	湖光の结晶
大王イカ	26	大王イカの触手、白金の延べ棒	湖光の结晶、サムソンリング	白金の延べ棒

④トラ・ユイニーレ

⑤グリ・エル平原

触发情节后可以获得“百年酒”和“超绝ゼリー”。

⑥リーネ・フォウ湖

进入后会进行强制战斗，由于必须对其造成一定的伤害才能触发后续的情节，所以事先一定要提升ゼロス的能力。



名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
雷禅	31	千年龟の甲罗、バトルフレーム	最大 HP アップ、三日月石	青龙刀

支线事件 Sub Event

①ユエ大河

灵魂道具 Soul Item

序号	等级	道具
1	3	アイスガード、ウインドガード、祝福の实 ×2
2	3	アースガード、フレイムガード、STR アップ
3	3	サンダーガード、キュアグラス ×2、シルムの粉
4	4	プラチナバングル、最大 HP アップ、风の素 ×2
5	4	白金の腕轮、湖光の结晶 ×2、白金矿石 ×2
6	5	ホークアイ、千年龟のこうら ×2
7	5	シエロセラミクス、まじない草 ×2; 湖光の结晶 ×2、
8	5	レリーフグラス、LUK アップ、白金矿石 ×3
9	5	轮回转生书、白金矿石 ×2、土の素 ×2
10	5	月の键、AGI アップ
11	6	命のカケラ、INT アップ、千年龟の甲罗 ×2
12	6	白のフレーム、白金の延べ棒
13	6	三日月石、太阳の键、白金の延べ棒 ×2
14	10	玄武の笼手、エアロライト





ルッデルリ-ト Dungeon

宝箱一览

三日月石、ハードシェル、AGI アップ、VIT アップ、フェザーリング、理力の护符、リラクゼーション、邪光眼、最大 HP アップ、最大 HP アップ、STR アップ、幸福の宝玉、幸福の宝玉、霸王の剑



敌人资料 Enemy Data

大地图			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
シーバット	珊瑚、カノーネ岩	白金矿石	珊瑚
レモラ	碎けた岩礁、カノーネ岩	白金矿石	碎けた岩礁
キラービー	虫笛、カノーネ岩	白金矿石	虫笛
タイラント	白金矿石、星のかけら	心脏石	心脏石
ガーディアン	白金矿石、星のかけら	钢のプレート	钢のプレート
ミノタウロス	白金の延べ棒、星のかけら	红水晶	红水晶
ワイバーン	白金の延べ棒、星のかけら	龙の翼	龙の翼
グレムリン	不思议な小箱、カノーネ岩	白金矿石	不思议な小箱
赤魔导士	魔导证、カノーネ岩	白金矿石	魔导证
グリーンムース	绿色の体液、カノーネ岩	白金矿石	绿色の体液

迷宫			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
雷の精	白金の延べ棒、星のかけら	雷の素	白金の延べ棒
ガルーダ	白金の延べ棒、雨云の石	风切り羽	风切り羽
アイアンシザー	かにのこうら、星のかけら	白金矿石	かにのこうら

ザイン第三阶层

主线事件 Main Event

①クル・エナ砂漠

②旧小ジェアル湖

③ナ・ダウェ

触发情节后获得“奥义の书09”。

④スナト川

完成后“探索等级”提升到LV6。

⑤ジ・ラメンタ

达成真结局的必要条件，千万不能错过。

⑥ルコ登山口附近

エトナ和プリニー叛变后触发的强制战斗，敌人的E×3必杀技威力足以秒杀我方全体，所以之前一定要强化好我方的攻击，尽量速战速决，胜利后两人归队。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
プリニー×2	37	祝福の实、月长石	LUK アップ、スリースター	スリースター
プリニー×2	37	祝福の实、月长石	UK アップ、翡翠の腕轮	翡翠の腕轮
エトナ	38	ミスリル矿石、ビーストリング	INT アップ+、花月の光	白のフレーム

⑦クメン川

エトナ必须参加的强制战斗，重点是开战前不要忘记将她自动卸下的装备先装备上，否则还没弄明白怎么回事就被敌人打得无法还手。对BOSS造成一定的伤害或坚持10个回合后战斗会自动结束。



名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
雷禅	40	月长石、ガードフレーム	最大HP アップ+、刚魔の剑骨	ブラッドソード

支线事件 Sub Event

①エリジャ山岳地带

必须触发“旧小ジェアル湖”才能发现的地点。

灵魂道具 Soul Item

序号	等级	道具
1	5	白金の腕轮、智慧の指轮、祝福の实 ×2
2	5	プラチナバングル、天运の腕轮、レリーフグラス
3	5	ハードシエル、LUK アップ、シルムの粉
4	5	刚力の指轮、INT アップ、白金矿石 ×2
5	5	バトルフレーム、折れない心
6	6	翡翠の腕轮、太阳の键
7	6	红莲の石像、邪光眼、千年龟のこうら ×2
8	6	不屈の指轮、VIT アップ、湖光の结晶 ×2
9	6	幻梦の腕轮、白金の延べ棒 ×2、レリーフハーブ
10	6	疾风の指轮、リフレッシュハーブ、白金矿石 ×2
11	7	ライフブースター、LUK アップ
12	7	ハイドシーカー、祝福の实 ×2、ミスリル矿石 ×2
13	7	青龙刀、ミスリル矿石 ×2、月长石 ×2
14	10	さびた腕轮、コメート原石

シャルファニ-ゼ Dungeon

宝箱一览

疾风 & 金刚、调合书22、红莲の石像、INT アップ、勇者のコンジョー、折れない心、战士の魂、ビーストリング、ホールドフィンガー、AGI アップ、ダブルフェザー、STR アップ







敌人资料 Enemy Data

大地图			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
雷の精	白金の延べ棒、星のかけら	雷の素	白金の延べ棒
风の精	白金の延べ棒、星のかけら	风の素	白金の延べ棒
土の精	白金の延べ棒、星のかけら	土の素	白金の延べ棒
ボーンソルジャー	ボーンパウダー、星のかけら	白金の延べ棒	ボーンパウダー
ガルーダ	白金の延べ棒、雨云の石	风切り羽	风切り羽
アイアンシザー	かにのこうら、星のかけら	白金矿石	かにのこうら
大王イカ	白金の延べ棒、雨云の石	大王イカの触手	大王イカの触手
ミーシャ	月夜花、星のかけら	幸运のお守り	月夜花

迷宫			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
コダマ	白金の延べ棒、雨云の石	木灵魂、镇魂の腕轮	木灵魂





ヴィルカイト第三阶层

主线事件 Main Event

①骄れる墓守
ロゼ强制参加的战斗，坚持5个回合就会自动结束。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ルウリッヒ	45	理力の指轮、黑水晶	トライガード、AGIアップ＋	海月の光

②言问う失望者
达成真结局的必要条件，完成后获得“白のフレーム”。

③勿忘草の楔

④雾散する呵责
完成后“探索等级”提升到LV7。

⑤満ち足る日蚀
完成后获得“高级なべぶた”和“折れない心”。

⑥皆杀し庄园

⑦愚か者の飞翔
强制战斗后可得到“こうもり伞”、“幸运のお守り”、“月夜花”和“シルムの粉”的奖励。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
プリニー×2	38	キュアハーブ、まじない草	祝福の实、千年龟の甲罗	月长石
プリニー×2	38	キュアグラス、リフレッシュアーブ	千年龟の甲罗、命のカケラ	月长石

⑧死神の集い
勇刀参加的强制战斗，将BOSS的体力削减到一半以下就会结束。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ラザラス	46	碎牙、ミスリル	LUKアップ＋、柔らかい块	レールガン



⑨愤激する却火

⑩アルカディア入口
ゼロス强制参加的战斗，胜利后雷禅正式加入我方队伍。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
雷禅	48	妖刀地狱丸、黑水晶	VITアップ＋、百年酒	ヘルメスリング

支线事件 Sub Event

①邪神の欢谈

②常绿の叹き

达成真结局的必要条件，完成“プラグマ第一阶层”的“地盘调查区域”事件后出现。

灵魂道具 Soul Item

序号	等级	道具
1	6	レッドソバージュ、リフレッシュハーブ、白金の延べ棒 ×2
2	5	ガードフレーム、キュアハーブ、白金の延べ棒 ×2
3	6	ムーンガード、千年龟のこうら ×2、祝福の实 ×2
4	5	ドリームハザード、千年龟のこうら ×2、レリーフグラス
5	7	幸福の光玉、AGI アップ、命のカケラ
6	5	マリーンルージュ、命のカケラ、シルムの粉
7	7	エンチャントナイフ、月の键、ミスリル矿石 ×2
8	6	最大 HP アップ、INT アップ
9	7	VIT アップ、战士の魂
10	7	轮回转生书、月长石 ×2、ミスリル矿石 ×2
11	8	传国の宝玉、STR アップ +、黑水晶 ×2
12	8	トライガード、祝福の花、ミスリル ×2
13	8	レクイエムフレーム、キュアハーブ、命のカケラ
14	10	黑のビスチエ、アロママテリア ×2

アルカディア Dungeon

宝箱一览

MP コンバーテスト、调合书 27、オウガリング、调合书 29、フラムベルク、最大 HP アップ、ドラゴンリング、スナイプバスター

敌人资料 Enemy Data

大地图			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
サラマンダー	トカゲのしっぽ、雨云の石	白金の延べ棒	トカゲのしっぽ
ビッグアイ	水晶体、雨云の石	白金の延べ棒	水晶体
ドラゴン	ミスリル矿石、湖光の结晶	龙の爪	龙の爪
ピクシー	妖精の羽、雨云の石	白金の延べ棒	妖精の羽
マンドラゴア	毒花粉、雨云の石	白金の延べ棒	毒花粉
自走炮	白金の延べ棒、湖光の结晶	锖びた齿车	锖びた齿车
ゴーレム	ミスリル矿石、湖光の结晶	铁块	铁块
ワーウルフ	兽の骨、雨云の石	白金の延べ棒、兽の骨	兽の骨
キメラ	ミスリル矿石、千年龟のこうら	モノクロの翼、幻梦の腕轮	モノクロの翼

迷宫			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
スパークナイト	湖光の结晶	ミスリル矿石、雷の素	ミスリル矿石
マジックロード	秘术大全、湖光の结晶	白金の延べ棒	秘术大全

プロス·ティ第二阶层

主线事件 Main Event



信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

①道连れサントギーニ

勇刀强制参加的战斗，为了达成真结局绝对不能击败冬夜，坚持7个回合战斗即可结束。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
冬夜	50	流星刀、日影石	STR アップ+、刚龙の坚骨	七支刀
アネーシャ	50	ミスリル、レクイエムフレーム	INT アップ+、传国の宝玉	白のフレーム

②挫折したモレギニア



达成真结局的必要条件，获得"奥义の书 12"后会进行强制战斗，其中ロゼ、リリア、モリガン、フェリシア、ライナー和シュレリア无法参加战斗，所以在队伍编成时一定要注意。胜利后获得"ビーストリング"、"ダブルフェザー"、"キュアハーブ ×3"、"祝福の实"和"月夜花"的奖励。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ゴーレム	47	铁块、ムーンガード	ミスリル、月长石	铁块

③ドイ・ペイル纪念式典

ロゼ参加的强制战斗，胜利后获得"奥义の书 13"。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ガルム ×3	47	ミスリル矿石、狂战士の假面	月长石、祝福の实	ミスリル矿石
プチデビル ×2	47	月长石、小恶魔の羽	水晶の枪	ミスリル矿石

④ジェッフェン诈欺
⑤残酷なヨーレ
⑥デグネリの槛

最开始只有勇刀一人参加战斗，坚持3个回合ラザラス会成为同伴协助我方进行战斗，之后为了达成真结局，玩家只需要在战斗中清除掉除オギュスタン之外的所有杂兵即可。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ストームナイト ×2	46	レリーフハーブ、风の素	月长石、风神	ミスリル
ナーガ ×2	46	キュアハーブ、透明な	祝福の花、月长石	ミスリル
ラザラス	50	ミスリル、ヘルメスリング	柔らかい块、AGI アップ+	99 マグナム
オギュスタン	54	トリプルフェザー、日影石	LUK アップ+、连缚手	スパイラルクロウ

⑦ペッピー疾走事件

モリガン参加的强制战斗，坚持5个回合即可触发后续剧情。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
デミトリ	54	日阴石、トライガード	花月の光、STR アップ+	オーガクロー
リリス	54	日阴石、白のフレーム	INT アップ+、海月の光	胧

支线事件 Sub Event

①オクシールの幻灭

勇刀参加的强制战斗，胜利后获得"青龙刀"、"镇魂の腕轮"、"幻梦の腕轮"和"幸せの种"的奖励。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
プリニー	50	キュアアーブ、マジックフレーム	祝福の实、折れない心	VIT アップ+
プリニー	50	キュアハーブ、マリーンルージュ	太阳の键、祝福の实	INT アップ+
プリニー	50	リフレッシュハーブ、ドリームハザード	命のカケラ、幸福の光玉	AGI アップ+
プリニー	50	リフレッシュハーブ、レッドソバージュ	命のカケラ、轮回转生书	LUK アップ+



灵魂道具 Soul Item

序号	等级	道具
1	7	LUK アップ、ミスリル矿石 ×2、月长石 ×2
2	7	VIT アップ、リフレッシュハーブ、レリーフハーブ
3	5	マリーンルージュ、キュアハーブ、祝福の实 ×2
4	7	最大 HP アップ、キュアハーブ、祝福の花
5	5	ガードフレーム、リフレッシュハーブ、月长石 ×2
6	7	レッドソバージュ、命のカケラ、传说の宝玉
7	7	ムーンガード、花月の光、白金の延べ棒 ×2
8	7	理力の指轮、レリーフハーブ、白金の延べ棒 ×2
9	7	ドリームハザード、月长石 ×2、シルムの粉
10	6	STR アップ、白金の延べ棒 ×2、キュアハーブ
11	8	花月の光、AGI アップ+、リフレッシュハーブ
12	8	海月の光、VIT アップ+、ミスリル ×2
13	8	スリースター、レリーフクラフト、黑水晶 ×2
14	10	黑のフレーム、天守圣
15	10	银河王者ベルト、精灵石 ×2
16	10	幸运のお守り、エアロライト ×2

ベル・カント Dungeon



宝箱一览

シャドウブラスター、AGI アップ+、折れない心、LUK アップ+、战士の魂

フィスタバ-ラ Extra

进入本层的迷宫后再返回"ヒメウイの塔"才会出现。

宝箱一览

キュアハーブ、理力の指轮、白金の延べ棒、ミスリル矿石、水晶の枪、ミスリルバングル、祝福の实、青龙刀、花月の光、シルムの粉、月长石、ブラッドソード、幸せの种、ミスリル矿石、VIT アップ+、传国の宝玉

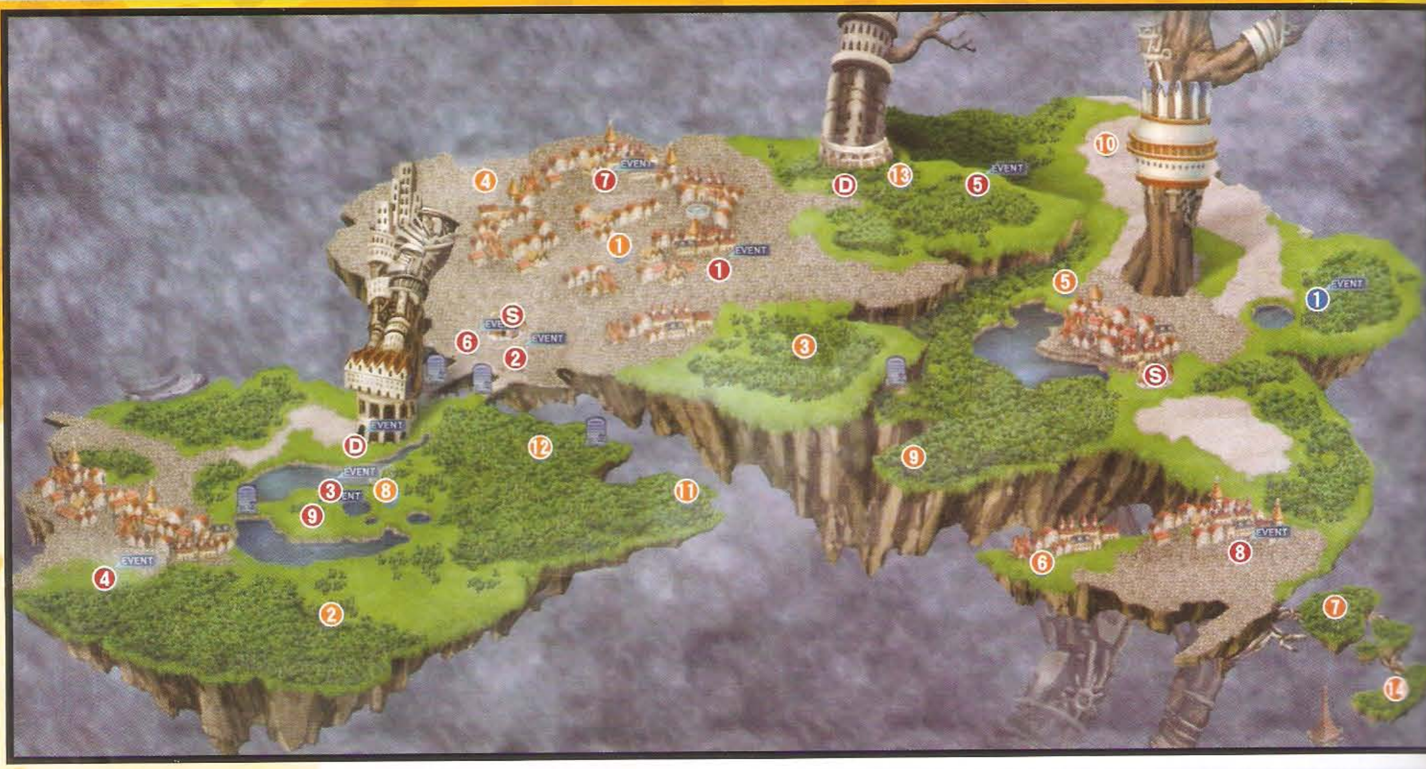


敌人资料 Enemy Data

大地图			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ストームナイト	湖光の结晶	ミスリル矿石、风の素	ミスリル矿石
スパークナイト	湖光の结晶	ミスリル矿石、雷の素	ミスリル矿石
キャットレディ	マタタビ、湖光の结晶	ミスリル矿石	マタタビ
ファントム	破魔札、湖光の结晶	ミスリル矿石	破魔札
コカトリス	ミスリル矿石、千年亀のこうら	コカトリスの羽	コカトリスの羽
ギガース	ミスリル矿石、千年亀のこうら	パワーストーン	パワーストーン
マジックロード	秘术大全、湖光の结晶	白金の延べ棒	秘术大全
シャイアント	ミスリル矿石、千年亀のこうら	巨大な骨、青龙刀	千年亀のこうら
ポイズンニードル	毒液、湖光の结晶	ミスリル矿石	毒液
ナーガ	透明な雫、湖光の结晶	ミスリル矿石	透明な雫
トロル	ミスリル矿石、千年亀のこうら	大木槌、ブラッドソード	大木槌

迷宫			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ガルム	狂战士の假面、千年亀のこうら	ミスリル矿石	狂战士の假面
レッサーバット	翼の守り、千年亀のこうら	ミスリル矿石	翼の守り
プチデビル	小恶魔の羽、千年亀のこうら	水晶の枪	小恶魔の羽
青龙	青龙、ミスリル矿石	月长石、青龙の鳞	青龙の鳞
コールドジエル	冰结体、千年亀のこうら	ミスリル矿石	冰结体
ミストドラゴン	ミスリル、月长石	天眠花	天眠花
リュイット	宝玉の枝、コメート原石	チキンエンブレム	宝玉の枝
ミュクレーン	オリハルコン矿石、月长石	幸せの种	月长石

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



プロス・ティ第三阶层

主线事件 Main Event

①ベレル・ベロウ精肉店

ライナー参加的强制战斗，将敌人的体力削减到一半以下或坚持10个回合即可结束。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ボルド	56	フロジストン、水晶の枪	百年酒、最大HPアップ＋	キングスエンブレム

②朽ちたムイムイの羨望

进入后会遭遇强制战斗，优先消灭掉HP较高的杂兵ミストドラゴン，战斗会轻松许多，胜利后アネーシャ成为同伴。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ブチデビル	53	レリーフハーブ、日影石	水晶の枪	ミスリル
ミストドラゴン	54	天眠花、黑水晶	命の器、エリクサー	ドラゴンリング
アネーシャ	56	レジストフレーム、フロジストン	AGIアップ＋、フェアリークロス	ミスティガード

③废弃魔术师

触发情节后获得“奥义の书25”。

④ジョルネオ火达磨公园

进入后获得“奥义の书14”，接着会进行ロゼ参加的强制战斗。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ガンナー	54	ジェレスバレット、黑水晶	战士の魂、ミスリル	レールガン

⑤忙杀エネア广场

达成真结局的必要条件，进入后勇刀和マリー会强制参加战斗，同时モリガン、ライナー、フェリシア和シュレリア暂时无法使用。胜利后获得“オウガリング”、“ドラゴンリング”、“キュアハーブ×3”、“レリーフハーブ×2”、“リフレッシュハーブ×3”、“祝福の花×2”、“幸运のお守り”和“幸せの种”的奖励。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ポイズンニードル×9	55	リフレッシュハーブ、毒液	黑水晶、祝福の实	ミスリル矿石

⑥ダリスの虚伪报告

触发情节后“探索等级”提升到LV8。

⑦ニケラン炎热现场

达成真结局的必要条件，之前必须找齐LV8以下的所有灵魂道具才能发现，建议玩家在此处留下一个存档，以确保在之后的剧情中アヤタネ能够顺利活下来。

⑧ヘリエンデ历史会馆

ロゼ、エトナ、勇刀和マリー强制参加的五连战，虽然全灭后不会GAME OVER，也不会影响最终的结局，但每场战斗胜利后还是能获得不错的道具，建议有实力的玩家挑战一下。

第一战

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
グール	50	死人の肋骨、キュアハーブ	无	ミスリル
ブチデビル	51	小恶魔の羽	无	ミスリル

胜利后奖励“キュアハーブ×2”、“愈し草×3”、“まじない草×3”和“祝福の叶×2”。

第二战

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ガルム	52	キュアハーブ、狂战士の假面	ミスリル矿石、黑水晶	ミスリル
ゴールドジェル	52	冰结体、祝福の实	黑水晶、ミスリル矿石	ミスリル

胜利后奖励“レリーフグラス×2”、“まじない草×3”和“祝福の实×2”。

第三战

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
レッサーバット	53	レリーフハーブ、翼の守り	黑水晶、ミスリル矿石	ミスリル
大魔导士	53	祝福の实、魔导大全	无	ミスリル
ボーンウォーリア	54	命のカケラ、黑水晶	亡者の头骨	ミスリル

胜利后奖励“レリーフハーブ×2”、“リフレッシュハーブ×2”、“命のカケラ×2”和“シルムの粉”。

第四战

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
青龙	53	青龙の鳞、ミスリル	レリーフハーブ、青龙刀	胧
ネコマタ	55	キュアハーブ、ミスリル	镇魂の铃、命の石	レリーフクラフト

胜利后奖励“レリーフクラウト×2”、“リフレッシュハーブ×3”、“最大HPアップ”和“シルムの粉”。

第五战

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ミストドラゴン	56	天眠花、フロジストン	オリハルコン矿石、エリクサー	ビーストセンス
マブ×2	56	ミスリル、レリーフクラフト	フェアリーリング	日影石

胜利后奖励“レールガン”、“胧”、“フォースフレーム”、“レジストフレーム”、“オーラリング”和“最大HPアップ＋”。

⑨硝烟のインセゴーネ

支线事件 Sub Event

①ロイファの泉

“温泉系列事件”的第四幕，进入本层的迷宫后才能发现，而且必须在到达下一阶层前触发，否则将不再出现。



灵魂道具 Soul Item

序号	等级	道具
1	6	ミスリルの腕轮、INT アップ＋、ミスリル ×2
2	6	ミスリルバングル、LUK アップ＋、月长石 ×2
3	8	ビーストリング、祝福の实、ミスリル ×2
4	8	ダブルフェザー、キュアハーブ、月长石 ×2
5	8	トライガード、命の石、レリーフクラフト
6	6	ミスリルバングル、ミスリルの腕轮、命の石
7	8	エンチャントナイフ、理力の指轮、ミスリル ×2
8	9	胧、キュアハーブ、STR アップ＋
9	9	レクイエムフレーム、柔らかい块、フロジストン ×2
10	9	ルナワンド、刚龙の剑骨、オリハルコン矿石
11	10	スレイブニル、グラセン矿石 ×2
12	10	カトヤンガ、エアロライト ×2
13	10	ダインスレイフ、ダマスク矿石 ×2
14	10	チキンリング、精灵石 ×2

フォルトロード Dungeon

宝箱一览

カイザーソード、调合书31、调合书33

敌人资料 Enemy Data

大地图

名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
青龙	ミスリル矿石、月长石	青龙の鳞	青龙の鳞
レッサーバット	翼の守り、千年龟のこうら	ミスリル矿石	翼の守り
ガルム	狂战士の假面、千年龟のこうら	ミスリル矿石	战士の假面
プチデビル	小恶魔の羽、千年龟のこうら	水晶の枪	小恶魔の羽
コールドジェル	冰结体、千年龟のこうら	ミスリル矿石	冰结体
ミストドラゴン	ミスリル、月长石	天眠花	天眠花
ボーンウォーリア	亡者の头骨、千年龟のこうら	ミスリル矿石	亡者の头骨
大魔导士	魔导大全、千年龟のこうら	ミスリル矿石	魔导大全
グール	死人の肋骨、千年龟のこうら	ミスリル矿石	死人の肋骨
シーバット	珊瑚、カノーネ岩	白金矿石	珊瑚
ミーシャ	月夜花、星のかけら	幸运のお守り	月夜花

迷宫

名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ネコマタ	镇魂の铃、月长石	ミスリル	镇魂の铃
ガンナー	ミスリル矿石、黑水晶	ジェレスパレット	ジェレスパレット
マブ	フェアリーリング、月长石	ミスリル	フェアリーリング

プラグマ第一阶层

主线事件 Main Event

①フォルトロード入口

离开迷宫后会发生情节，之后命和アヤタネ会暂时离开队伍。

②地盘调查区域

进入后遭遇强制战斗，给予敌人一定量的伤害会自动结束。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ジェダ	65	命の器、エリクサー	エアロライト、VIT アップ＋	玄武の笼手

③公害ポモ发生迹

进入后遭遇强制战斗，如果实力足够的话可以直接消灭掉オギュスタン结束战斗，否则就需要坚持 10 个回合才行，之后“探索等级”提升到 LV9。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
オギュスタン	65	フォースフレーム、黄金色の岩	LUK アップ＋、硬い块	ハリセンボン
フレイムナイト	60	レリーフハーブ、炎の素	焰	ミスリル
恶魔の瞳	60	イビルアイ、キュアハーブ	黑水晶	ミスリル



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

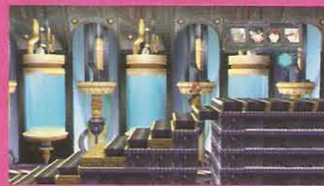
④ヘロウット断片保管所

ライナー参加的强制战斗，给予敌人一定的伤害后自动结束。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ボルド	66	雷帝、黄金色の岩	グランドライン、VIT アップ＋	キングスエンブレム

⑤サザルカ入口

モリガン参加的强制战斗，击败任意一名 BOSS 或将他们都打至濒死状态即可结束战斗，之后デミトリ和リリス加入队伍。



名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
リリス	66	黄金色の岩、胧	フェアリークロス、INT アップ＋	天使の轮
デミトリ	67	黄金色の岩、オーラリング	黑影の花、STR アップ＋	ユミルの爪

支线事件 Sub Event

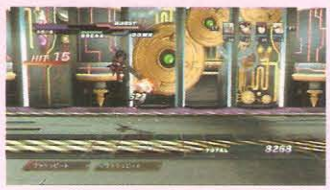
①ヒナグサ防风堤

触发情节后获得“奥义の书 02”。

②アリスヤ连锁

③グシキネ发掘现场

该事件在进入本层的迷宫后不再出现。



灵魂道具 Soul Item

序号	等级	道具
1	7	キュアハーブ、祝福の花、VIT アップ＋
2	8	冰牙、海月の光、ミスリル ×2
3	8	焰、AGI アップ＋、日影石 ×2
4	6	雷帝、刚龙の剑骨、日影石 ×2
5	8	リフレッシュハーブ、命の石、最大 HP アップ＋
6	8	土龙、柔らかい石、日影石 ×2
7	7	风神、百年酒、ミスリル ×2
8	9	エインファントム、百年酒、フロジストン ×2
9	9	七支刀、レジストフレーム、オリハルコン矿石
10	9	フォースフレーム、祝福の花、最大 HP アップ＋
11	10	ユミルの爪、コメート原石 ×2
12	10	三尖刀、ダマスク矿石 ×2
13	10	ブラッドソード、精灵石 ×2
14	10	ギーナの大镰、グラセン矿石 ×2

サザルカ Dungeon

宝箱一览

月の键、胧、リカバリーチップ、调合书 36、调合书 38、カマイタチの腕、折れない心

敌人资料 Enemy Data

大地图			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
バジリスク	バジリスク・アイ、月长石	ミスリル	バジリスク・ア[illegible]
デーモンウィップ	猛毒の茎、月长石	ミスリル	猛毒の茎
アイアンゴーレム	ミスリル、黑水晶	铁の齿车	铁の齿车
ウルフテッド	高级毛皮、月长石	ミスリル	高级毛皮
ガンナー	ミスリル、黑水晶	ジエレスバレット	ジエレスバレッ[illegible]
恶魔の瞳	イビルアイ、月长石	ミスリル	イビルアイ
オルトロス	ミスリル、黑水晶	魔兽体液、スパイラルクロウ	魔兽体液
マブ	フェアリーリング、月长石	ミスリル	フェアリーリン[illegible]
ネコマタ	镇魂の铃、月长石	ミスリル	镇魂の铃
フレイムナイト	月长石	ミスリル、炎の素	ミスリル

迷宫			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
アイスナイト	月长石	ミスリル、冰の素	ミスリル
ダゴン	ミスリル、黑水晶	漆黑の墨、ミヅチ	漆黑の墨
ハンマークラブ	かにのあし、黑水晶	ミスリル	かにのあし
マイクロバースト	ミスリル、黑水晶	电算装置、シャインブラスター	黑水晶
オウガ	ミスリル、黑水晶	ボロボロの金槌	ボロボロの金[illegible]
ワイト	退魔の镜、黑水晶	ミスリル	退魔の镜



プラグマ第二阶层

主线事件 Main Event



①ルリンエール停止栓

情节后获得“奥义の书 20”。

②シオシジ断层

进入后获得“奥义の书 04”，接着进行ロゼ参加的强制战斗。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
キュウキ	67	オリハルコン矿石、ダマスク矿石	STR アップ＋、红莲の石像	エンジェルウィング

③レグの欠片

④レンド境界

• 达成真结局的必要条件，必须在触发“补强工事顿挫中”前完成，剧情后获得“奥义の书 17”。

⑤ノイン分裂

达成真结局的必要条件，剧情后获得“奥义の书 06”。

⑥补强工事顿挫中

决定结局的最后事件，玩家可以在此留下一个存档，以便于观看截然不同的结局。触发事件前玩家最好将目前最强的装备全部卸下，这样当剧情发展到命脱狱后，在接下来アヤタネ和冬夜参加的强制三连战中，换上好的装备后就能最大限度地确保我方的优势。其中第三战只要坚持 4 个回合就会自动结束，但同时要满足アヤタネ在战斗中不被敌人击败（死亡后使用复活道具只会达成 BAD 结局）的条件还是相当有难度，如果实在过不去，就只能读取之前的存档努力提升他的等级才行了。最后完成这里的事件并查看已经获得的称号，只要 31～50 以及 72～80 的项目全部获得，那就确定已经满足达成真结局的所有条件。



第一战				
名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ハンマークラブ	67	キュアハーブ	ミスリル	オリハルコン矿石
サハギンキング ×2	67	祝福の花、フロジストン	ミスリル	オリハルコン矿石

第二战				
名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ウォーターブリン ×2	67	キュアハーブ、フロジストン	ミスリル、溶解液	オリハルコン矿石
シャドーフェンリル	67	命の石、レリーフハーブ	无	オリハルコン矿石

第三战				
名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ジューダス	75	无	树冰の雫	无
ジェダ	75	ダマスク矿石	旋律の记忆	玄武の小手

⑦フーベリ故障固所

进入后遭遇强制战斗，注意飞空系的敌人可以回避所有对地的攻击即可。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ティターニア ×2	71	フロジストン、アヴァロンの实	命の石、レリーフハーブ	オリハルコン矿石
トウコツ	73	千里眼、ダマスク矿石	命の器、邪光眼	クリスタルの腕轮

⑧リプクィエート入口

在迷宫的入口和主力部队汇合，之后命、冬夜、イルマ和エルマ都会加入我方队伍。

支线事件 Sub Event

①ジル・エリノ闪光

达成真结局的必要条件，情节后获得“奥义の书 21”。

②ヨドミ渊底

达成真结局的必要条件，情节后获得“奥义の书 23”。

③ソイテート分离带



灵魂道具 Soul Item

序号	等级	道具
1	6	レリーフクラフト、レリーフハーブ、黑水晶 ×2
2	9	翡翠の腕轮、冰牙、INT アップ＋
3	9	ブレイブダンス、焰、オリハルコン矿石
4	7	リフレッシュハーブ、祝福の花、オリハルコン矿石
5	9	土龙、トリプルフェザー、オリハルコン矿石
6	7	キュアハーブ、エリクサー、VIT アップ＋
7	9	キュアハーブ、命の石、AGI アップ＋
8	9	雷帝、オーラリング、黑水晶 ×2
9	9	风神、ヘルメスリング、黑水晶
10	10	ブレイブノート、精灵石 ×2
11	10	デュランダル、贤者の石 ×2
12	10	キングスエンブレム、贤者の石 ×2
13	10	チキンエンブレム、コメート原石 ×2
14	10	ハイウィンド、ダマスク矿石 ×2



リプクィエート Dungeon

宝箱一览



太阳の键、STR アップ＋、幸福の幸玉、トライデント、调合书 41、红莲の石像、ミストワンド、霸王のコンジョー、VIT アップ＋、LUK アップ＋

シャインバール Extra

进入本层的迷宫后返回“ピウノイ观测设施”才会出现。

宝箱一览

エリクサー、命の石、翡翠の腕轮、フォースフレーム、祝福の花、圣木の朝露、刚龙の剑骨、オリハルコン矿石、レジストフレーム、シャインブラスター、海月の光、ユミルの爪、シルムの粉、ミスリル、巨人の心脏、スパイラルクロウ、柔らかい块、日影石

敌人资料 Enemy Data

大地图			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ハンマークラブ	かにのあし、黑水晶	ミスリル	かにのあし
マイクロバースト	ミスリル、黑水晶	电算装置、シャインブラスター	黑水晶
ワイト	退魔の镜、黑水晶	ミスリル	退魔の镜
サハギンキング	薄い水ビレ、黑水晶	ミスリル	薄い水ビレ
シャドーフェンリル	ミスリル、日影石	军神の腕	军神の腕
军队蜂	猛毒针、黑水晶	ミスリル	猛毒针
ウォーターブリン	溶解液、黑水晶	ミスリル	溶解液
ウベルリ	ミスリル、日影石	巨人の心脏	巨人の心脏
ヘルハウンド	野兽の首轮、黑水晶	ミスリル	野兽の首轮



迷宫			
名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
キリングバット	锐い爪、黑水晶	ミスリル	锐い爪
ティターニア	アヴァロンの实、黑水晶	ミスリル	アヴァロンの实
サンダーバード	ミスリル、日影石	雷の翼	雷の翼
グランドマミー	死者の冠、黑水晶	ミスリル	死者の冠
デビルキャンサー	かにのハサミ、日影石	ミスリル	かにのハサミ
エンジェル	圣水、オリハルコン矿石	デュランダル	圣水
ブラッディビースト	ブラッディパール、日影石	オリハルコン矿石	ブラッディパール
デスキラービー	死の针、日影石	オリハルコン矿石	死の针
ゴルゴン	毒蛇のウロコ、オリハルコン矿石	アングラヘル	毒蛇のウロコ
アウラウネ	オリハルコン矿石、フロジストン	圣木の朝露	圣木の朝露
ドラゴンゾンビ	オリハルコン矿石、フロジストン	龙の牙、キングスエンブレム	龙の牙
ゴールデンバット	オリハルコン、黄金色の岩	辉く牙	辉く牙



プラグマ第三阶层

主线事件 Main Event

①ギネベリ崩坏
②ヴィエジ建筑
③メビウ交信アンテナ
完成后"探索等级"提升到LV10。
④アン・デライト入口
遇到正在犹豫的ヴィヴィ，在姐妹的劝说下，她最终决定帮助勇刀等人消灭操纵这个世界的罪魁祸首。



支线事件 Sub Event

①キサギ军工迹
情节后获得"奥义の书18"。

②フィオベ・ナーブ镜像

③合流ファージ Ω

④ジャウェバ循环口
情节后获得"奥义の书11"。

⑤秘枢・ルネ
情节后获得"奥义の书28"。

⑥虚构ポイント α
"探索等级"达到LV10才能发现的地点，完成后获得"奥义の书01"。

⑦遗されしエヒト
满足真结局的所有条件才能发现的地点，完成后获得"奥义の书05"和"奥义の书26"。

⑧リースプル大浴场
"温泉系列事件"的第五幕，进入本层的迷宫后才能发现，情节后获得"奥义の书15"。



灵魂道具 Soul Item

序号	等级	道具
1	7	ミスティガード、祝福の花、最大HPアップ+
2	7	オリハルコンの腕轮、花月の光
3	9	トゥルーエンブレム、キュアハーブ、最大HPアップ+
4	7	O・バングル、海月の光
5	9	STRアップ+、命の器、フロジストン ×2
6	9	ビーストセンス、百年酒
7	9	千里眼、エリクサー、オリハルコン
8	10	シャインブラスター、贤者の石 ×2
9	9	アングラヘル、コメート原石 ×2
10	9	无力の指轮、命の石、オリハルコン
11	9	VITアップ+、生命のエリクシル、フロジストン ×2
12	10	白虎の腕轮、エアロライト ×2
13	9	AGIアップ+、レリーフハーブ、オリハルコン
14	10	神翼の锁法衣、アロママテリア ×2
15	10	ミヅチ、グラセン矿石 ×2
16	10	グリダヴォル、アロママテリア ×2

アン・デライト Dungeon

宝箱一览

フィンブレイン、INT アップ+、轮回转生书、邪光眼、マテリアルソード、レッドブラッド、サルンガ、三日月石、ブルードルフィン、VIT アップ+、战士の魂、LUK アップ+

敌人资料 Enemy Data

大地图

名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
デビルキャンサー	かにのハサミ、日影石	ミスリル	かにのハサミ
ドラゴンゾンビ	オリハルコン矿石、フロジストン	龙の牙、キングスエンブレム	龙の牙
ゴルゴン	毒蛇のウロコ、オリハルコン矿石	アングラヘル	毒蛇のウロコ
エンジェル	圣水、オリハルコン矿石	デュランダル	圣水
デスキラービー	死の针、日影石	オリハルコン矿石	死の针
ブラッディビースト	ブラッディパール、日影石	オリハルコン矿石	ブラッディパール
リビングデッド	アヌビスの测り羽、日影石	オリハルコン矿石	アヌビスの测り羽
ガーゴイル	诱惑の果实、日影石	オリハルコン矿石	诱惑の果实
ムスペル	オリハルコン矿石、フロジストン	灼炎石	灼炎石
アウラウネ	オリハルコン矿石、フロジストン	圣木の朝露	圣木の朝露
ベリュトン	オリハルコン矿石、フロジストン	尖った嘴、ユミルの爪	尖った嘴

迷宫

名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
デス・クラブ	アクアストーン、フロジストン	オリハルコン矿石	アクアストーン
赤龙	オリハルコン矿石、黄金色の岩	赤龙の鳞	赤龙の鳞
魔人	オリハルコン、黄金色の岩	令咒石、ギーナの大镰	令咒石
リュイット	宝玉の枝、コメート原石	チキンエンブレム	宝玉の枝

イデア第一阶层

主线事件 Main Event

①落日怠情

到目前为止实力最强大的BOSS，可怕程度甚至高于最终BOSS。在HARD难度下敌人的攻击基本上每次都能对我方造成毁灭性打击。除了事先必须尽可能多地提升VIT，并装备增加HP最大值的饰品来撑下敌人的攻击外，平时也要多使用带有INT和STR下降效果的EX技能来削减敌人的实力，基本上只有能够战胜他，要解决最终BOSS就显得轻而易举了。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ルウリッヒ	88	グラセン矿石、黑のフレーム	战乙女の发、AGI アップ+	ダインスレイフ

②隐恶落胆

虽然敌人的等级比之前的BOSS高，但由于他的攻击基本上都是针对单体，所以即使我方有部分同伴实力不济，也能借由“复活药”很快恢复战斗力，要解决他只是时间的问题。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ボルド	89	ディバインガード、グラセン矿石	武神の冠、VIT アップ+	三尖刀

③骄臣憎恶

敌人除了附带即死效果的攻击外，基本上所有的攻击都不能对我方造成足够大的威胁，先集中火力消灭掉其中之一，剩下的另一个就很好对付了。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ズー	88	レリーフクラウト、エリクサー	最大 HP アップ+、炼缚手	生命のエリクシル
オギュスタン	90	グラセン矿石、クルーエルフレーム	超绝ゼリー、LUK アップ+	クルタナ

④断罪祭坛



主线流程的最终决战，建议玩家先使用“探索”技能找齐所有阶层的10级灵魂道具再来挑战。第一战仍然需要面对之前的老敌人ジューダス，由于其仍然以单体攻击为主，所以利用各种连携攻击可以很快让其败下阵去。最终BOSS虽然HP高，但是只要合理地利用提升STR的魔法或技能，要解决它反而非常轻松。

第一战

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
トウテツ	95	命の石、レリーフクラウト	最大 HP アップ+、三日月石	命の器
ジューダス	100	白虎の腕轮、グラセン矿石	STR アップ+、ブルーリボン	プロメテウスの指轮

最终战

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
恶意の貘	110	无力の指轮、贤者の石	黑のフレーム、玄妙なる书	チキンエンブレム

特别说明

当达成“真结局”后（通关记录会显示★号和TrueEND的标记），返回标题画面读取该记录选择“はい（是）”可以继续返回游戏的世界探索隐藏的阶层（以下流程只针对此种情况），而选择“いいえ（否）”会以继承最终战前所有数据的情况开始新游戏（HARD难度的继承要素适用于所有难度的新游戏）。



⑤断罪祭坛



进入后再次让ラザラス和雷禅成为同伴，并获得“调合书50”。

⑥透察の贯彻

与ジューダス的强制战斗，胜利后令其成为同伴。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ドウテツ	115	エアロライト、オリハルコン	最大 HP アップ+、无力の腕轮	暗の腕轮
ジューダス	120	白虎の腕轮、贤者の石	STR アップ+、ブルーリボン	ラビットソード

⑦冥き途の王

与ジェダ的强制战斗，胜利后令其成为同伴。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ダークナイト ×2	115	コメート原石、暗の素	无	オリハルコン
リリム ×3	115	オリハルコン	无	魅惑の药
ジューダス	120	ノヤ・アイ、贤者の石	INT アップ+、玄妙なる书	天守圣

⑧野放しの心

与ボルド的强制战斗，胜利后令其成为同伴。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ドライアード	115	エアロライト、オリハルコン	世界树の树皮、エンジェルウィング	黑のフレーム
ボルド	120	贤者の石、ホーリーランス	VIT アップ+、武神の冠	エターナルケープ

⑨漂わす日々

与ルウリッヒ的强制战斗，胜利后令其成为同伴。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ズー	115	オリハルコン、エアロライト	ビーストセンス、最大 HP アップ+	光の腕轮
ルウリッヒ	120	贤者の石、ダインスレイフ	战乙女の发、AGI アップ+	神翼の锁法衣

⑩狂乱の怒气

与オギュスタン的强制战斗，胜利后令其成为同伴并自动前往第二阶层。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
エンジェルナイト ×2	115	天使の羽	无	天使の羽
ルーンマスター×2	115	マスターズ・リング	无	マスターズ・リング
オギュスタン	120	クルタナ、贤者の石	超绝ゼリー、LUK アップ+	チキンエンブレム

支线事件 Sub Event



①树冰水晶

情节后获得“奥义の书 29”。

②忘却逆鳞

情节后获得“奥义の书 30”。

③雾海回廊

情节后获得“奥义の书 16”。

④虚荣胧月

情节后获得“奥义の书 19”。

⑤饱海の汤

读取通关存档后才能发现，“温泉系列事件”的第五幕，完成后获得“奥义の书 27”。

灵魂道具 Soul Item

序号	等级	道具
1	10	サイレントクロス、オリハルコン ×2、柔らかい块
2	10	黒のフレーム、命の石、刚龙の剑骨
3	10	ディバインガード、レリーフハーブ、INT アップ＋
4	10	フツノミタマ、オリハルコン ×2、传国の宝玉
5	10	クルエールフレーム、レリーフハーブ、LUK アップ＋
6	10	クルタナ、幻梦の腕轮
7	10	スパイラルクロウ、精灵石 ×2
8	10	光の腕轮、アロママテリア ×2
9	10	エターナルケープ、エアロライト ×2
10	10	クリスタルの腕轮、グラセン矿石 ×2
11	10	暗の腕轮、アロママテリア ×2
12	10	调合书 56、贤者の石 ×2

注：编号 6 以后的灵魂道具需要通关并读取记录继续探索才能取得。

敌人资料 Enemy Data

名称	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
大魔导士	魔导大全、千年亀のこうら	ミスリル矿石	魔导大全
デス・クラブ	アクアストーン、フロジストン	オリハルコン矿石	アクアストーン
ボーンナイト	亡者の魂、日影石	オリハルコン矿石	亡者の魂
ラクシャーサ	招き猫、フロジストン	クルタナ	招き猫
カプリコーン	ユニコーンヘッド、フロジストン	三尖刀	ユニコーンヘッド
光の精	オリハルコン矿石、フロジストン	光の素	无
暗の精	オリハルコン矿石、フロジストン	暗の素	无
赤龙	オリハルコン矿石、黄金色の岩	赤龙の鳞	赤龙の鳞
ドラグーン	オリハルコン矿石、ダマスク矿石	ドラグーンバレット、ブレイブノート	ドラグーンバレット
ケルベロス	オリハルコン矿石、ダマスク矿石	魔兽の皮、魔石の首轮	魔兽の皮
ドラゴンナイト	トカゲの爪、フロジストン	ダインスレイフ	无
花魄	猛毒の叶、黄金色の岩	オリハルコン矿石	猛毒の叶
ティターン	オリハルコン、コメート原石	大地の鼓动、カトヤンガ	コメート原石
デーモン	オリハルコン、コメート原石	恶魔の尻尾、クリスタルの腕轮	恶魔の尻尾
リングドラゴン	オリハルコン、コメート原石	雷鸣石	雷鸣石
リベナント	邪神の瞳、黄金色の岩	オリハルコン矿石	魔神の邪眼
レイス	妖封魂、フロジストン	オリハルコン矿石	妖封魂
メタルフレーム	オリハルコン、コメート原石	メタルパーツ、スレイプニル	コメート原石
サイクロプス	オリハルコン、コメート原石	名匠の金槌	名匠の金槌
魔导兵	魔术装甲、コメート原石	白虎の腕轮	魔术装甲
ゴールデンバット	オリハルコン、黄金色の岩	辉く牙	辉く牙
リュイット	宝玉の枝、コメート原石	チキンエンブレム	宝玉の枝





イデア第二阶层

最开始玩家会处于一个路口，之后必须在四个方向的道路尽头各完成三场强制战斗才会在正上方出现通往下一阶层的传送点（NORAML 和 EASY 难度无法使用该传送点），而对于想收集道具的玩家来说，只要没有满足以上的条件，之前所有的 BOSS 都可以反复挑战。

方向	第一战	第二战	第三战
左	无影端翔	无援皇帝	无彩飨宴
左下	无知无题	无限家路	无境迷宫
右	无音绝叫	无情团栎	无益封印
右下	无铭凶刃	无主刀剑	无罪博览会

无影端翔

优先使用 DOWN 数值较高的攻击破防。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
リンドヴル	215	贤者の石、エリクサー	青龙刀、グランドライン	AGI アップ＋

无援皇帝

优先使用 BURST 数值较高的攻击破防。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
カイザードラゴン	230	生命のエリクシル、贤者の石	朱雀の指轮、树冰の雫	STR アップ＋

无彩飨宴

敌人的物理防御力极高，所以最好派出一名肉盾角色吸引火力，其余同伴则使用魔法猛攻，惟一需要注意的是，BOSS 会吸收风属性的攻击。



名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
アストラル	240	贤者の石、命の器	デーモンフレーム、ブルーリボン	LUK アップ＋

无知无题

优先使用 DOWN 数值较高的攻击破防。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
无	200	贤者の石、レリーフクラウト	さびた指轮、チキンエンブレム	贤者の石

无限家路

优先使用 BURST 数值较高的攻击破防。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
コントン	225	エリクサー、贤者の石	ヘブンズキル、黒影の花	AGI アップ＋

无境迷宫

优先使用 DOWN 数值较高的攻击破防。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
梦魔	240	生命のエリクシル、贤者の石	超绝ゼリー、白虎の腕轮	LUK アップ＋

无音绝叫

优先使用 BURST 数值较高的攻击破防，由于其每回合都会回复 HP，所以要速战速决。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
グラーヴァ	220	贤者の石、エリクサー	玄武の笼手、さびた腕轮	VIT アップ＋

无情团栎

优先使用 BURST 数值较高的攻击破防。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
テオメドラ	225	贤者の石、エリクサー	银河王者ベルト、硬い块	STR アップ＋

无益封印

敌人的双手需要使用 DOWN 数值较高的攻击对付，主体则惧怕 BURST 数值较高的攻击，只要不让出战的队员持有风、火、光属性的攻击就能有效阻止其吸收伤害。



名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ヴァーミリオン	235	贤者の石、命の器	武神の冠、さびた剑	VIT アップ
左腕	235	エリクサー、贤者の石	さびた腕轮、カオスフレーム	贤者の石
右腕	235	レリーフクラウト、贤者の石	さびた指轮、エクスフレーム	贤者の石

无铭凶刃

优先使用 DOWN 数值较高的攻击破防。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
咒われた剑	210	贤者の石、レリーフクラウト	さびた剑、マイティリング	贤者の石

无主刀剑

优先使用 DOWN 数值较高的攻击破防。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ルーンブレイド	230	生命のエリクシル、贤者の石	M.O.E、旋律の记忆	INT アップ＋

无罪博览会



敌人的魔法防御和回避率极高，除了之前需要利用饰品等让 HIT 达到 450 以上外，所有角色最好都能装备“全状态异常耐性＋”的能力来防止陷入被动局面。之后只要抓住机会使用 DOWN 数值较高的攻击猛攻，很快就能获得最后的胜利。

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
サタナエル	235	生命のエリクシル、贤者の石	战乙女の发、浮游石	INT アップ＋

イデア第三阶层

玩家的初始位置仍然会有四条道路可以选择，按以下的顺序依次在每条道路的尽头触发战斗就会不断打开新的通道进入“恶梦道标”。最后玩家需要面对等级惊人，以我方同伴为原型的超强 BOSS，能否突破最后的难关就看玩家的耐心和毅力了。

前半部分路线					
编号	第一战	第二战	第三战	第四战	第五战
1	恶路家路	恶变迷宫	无	无	无
2	恶绿绝叫	恶食团栾	恶心封印	恶战旧界	恶梦道标
3	恶天瑞翔	恶疫皇帝	恶质飨宴		
4	恶徒刀剑	恶才博览会	无	无	无

恶路家路

以下所有战斗中的“无”都拥有极高的回避率，如果物理型角色的 HIT 没有 1000 左右，基本上不可能攻击到它，而 BOSS 除了吸收暗属性外没有其他特点。



名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
无 ×2	450	オリハルコン、キュアハーブ	レリーフクラウト、祝福の花	命の器
コントン	500	贤者の石、无力の指轮	神翼の锁法衣、折れない心	VIT アップ

恶绿绝叫

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
无 ×2	450	オリハルコン、リフレッシュハーブ	レリーフクラウト、祝福の花	生命のエリクシル
グラーヴァ	500	贤者の石、ドラゴンクロー	月の键、玄武の笼手	最大 HP アップ

恶天瑞翔

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
无 ×2	450	オリハルコン、キュアハーブ	レリーフクラウト、祝福の花	命の器
リンドブル	500	贤者の石、ビーストセンス	太阳の键、チキンエンブレム	AGI アップ

恶徒刀剑

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
无	450	オリハルコン、キュアハーブ	レリーフクラウト、祝福の花	命の器
咒われた剑	475	贤者の石、千里眼	轮回转生书、ブリュンヒンドル	ダインスレイフ
ルーンブレイド	500	贤者の石、トゥルーエンブレム	红莲の石像、グラム	AGI アップ

恶变迷宫

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
无 ×2	500	オリハルコン、リフレッシュハーブ	レリーフクラウト、祝福の花	生命のエリクシ
梦魔	600	胧、贤者の石	エターナルケープ、邪光眼	INT アップ

恶食团栾

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
无 ×2	450	オリハルコン、キュアハーブ	レリーフクラウト、祝福の花	命の器
テオメドラ	600	贤者の石、ディバインガード	战士の魂、银河王者ベルト	VIT アップ

恶疫皇帝

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
无 ×2	500	オリハルコン、リフレッシュハーブ	レリーフクラウト、祝福の花	生命のエリクシ
カイザードラゴン	600	トライガード、贤者の石	幸福の光玉、朱雀の指轮	STR アップ

恶才博览会

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
无 ×2	500	オリハルコン、キュアハーブ	レリーフクラウト、祝福の花	命の器
サタナエル	600	贤者の石、レクイエムフレーム	三日月石、浮游石	INT アップ

恶心封印

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
バーミリオン	700	贤者の石、オーラリング	传国の宝玉、AEGIS	VIT アップ
左腕	700	オリハルコン、リフレッシュハーブ	三尖刀、エリクサー	命の器
右腕	700	キュアハーブ、オリハルコン	エリクサー、黒のフレーム	生命のエリクシル

恶质飨宴

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
无 ×2	600	オリハルコン、リフレッシュハーブ	レリーフクラウト、祝福の花	生命のエリクシ
アストラル	700	贤者の石、スリースター	花月の光、グロリアス	LUK アップ

恶战旧界

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
无 ×2	700	オリハルコン、キュアハーブ	レリーフクラウト、祝福の花	命の器
神龙	800	贤者の石、ヘルメスリング	ドラゴンフレーム、海月の光	STR アップ

恶梦道标

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
无 ×2	700	オリハルコン、リフレッシュハーブ	レリーフクラウト、祝福の花	生命のエリクシ
恶意の貘	850	白のフレーム、贤者の石	刚龙の剑骨、デーモンフレーム	LUK アップ

后半部分路线					
方向	第一战	第二战	第三战	第四战	第五战
左	夜鹤の恸哭	暗路の算段	暗夜の晚餐会	无	无
		夜殿の守护者	无	无	无
下	夜岚の侵攻	无	无	暗现の恋人	梦现
		无	无	宵待草	
右下	真夜中の来访者	宵月の歌姬	宵居の梼	无	无
		真夜中の冻雨	无	无	无

夜鹤の恸哭

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
カイザードラゴン	800	贤者の石、トライガード	朱雀の指轮、百年酒	STR アップ
オギュスタン	950	贤者の石、M.O.E	黑影の花、チキンリング	AGI アップ＋
ジューダス	950	贤者の石、プロメテウスの指轮	黑影の花、镇恚の炎	STR アップ＋

夜岚の侵攻

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ミュウ	950	贤者の石、ヘブンズキル	战乙女の发、天魔剑	AGI アップ＋
ゼロス	950	贤者の石、サラマンダー	玄妙なる书、オートマター	VIT アップ＋
マリー	950	贤者の石、ホーリーロッド	ブルーリボン、シルフの吐息	LUK アップ＋

真夜中の来访者

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
无	750	オリハルコン、キュアハーブ	レリーフクラウト、祝福の花	命の器
ルーンブレイド	800	贤者の石、トゥルーエンブレム	ダインスレイフ、红莲の石像	AGI アップ
雷禅	950	贤者の石、アギト	武神の冠、鬼神の模样	VIT アップ＋
ラザラス	950	贤者の石、シルフの泪	旋律の记忆、スピリチュアル	LUK アップ＋

暗路の算段

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
プリニー	950	贤者の石、小乌丸	超绝ゼリー、レジエン铁矿石	LUK アップ＋
エトナ	950	贤者の石、ホーリーランス	旋律の记忆、メタファー	AGI アップ＋
アストラル	850	贤者の石、スリースター	连缚手、グロリアス	LUK アップ

夜殿の守护者

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ライナー	950	贤者の石、エクスフレーム	ブルーリボン、KANADE	STR アップ +
ボルド	950	贤者の石、ドラグーンランス	超绝ゼリー、リグ・ヴェーダ	VIT アップ +
アヤタネ	950	贤者の石、鬼切丸	旋律の记忆、明けの明星	STR アップ +

宵月の歌姬

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
オリカ	950	贤者の石、リヴァイヴコア	战乙女の发、マトリクス・コア	INT アップ +
ミシャ	950	贤者の石、ミスティスの泪	树冰の雫、オレイカルコス	INT アップ +
シュレリア	950	贤者の石、リフレクトシエル	玄妙なる书、圣女の泪	INT アップ +

真夜中の冻雨

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
ロゼ	950	贤者の石、リディル	武神の冠、ブラックソウル	STR アップ +
ルウリッヒ	950	贤者の石、ルンティング	旋律の记忆、ハンターの称号	AGI アップ +
リリア	950	贤者の石、ブリザードレース	树冰の雫、魔导核	INT アップ +

暗夜の晚餐会

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
サタナエル	800	贤者の石、レクイエムフレーム	浮游石、フェアリークロス	INT アップ
ジェダ	950	贤者の石、ナグルファル	贤者の书、超绝ゼリー	STR アップ +
デミトリ	950	贤者の石、ノヤ・アイ	王者の魂、武神の冠	VIT アップ +

宵居の樗

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
モリガン	950	贤者の石、暗の腕轮	回天体、战乙女の发	LUK アップ +
リリス	950	贤者の石、光の腕轮	ローズエンブレム、树冰の雫	INT アップ +
フェリシア	950	贤者の石、スターライト	ブルーリボン、ネコの髭	AGI アップ +

暗现の恋人

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
神龙	900	贤者の石、ヘルメスリング	グランドライン、ドラゴンフレーム	STR アップ
冬夜	950	贤者の石、烧眼	武神の冠、涅盘静寂	VIT アップ +
アネーシャ	950	贤者の石、クレセントムーン	树冰の雫、王女の证	LUK アップ +

宵待草

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
イルマ	999	贤者の石、魔镰ハルパー	战乙女の发、悟りの书	INT アップ +
エルマ	999	贤者の石、アースシェイカー	超绝ゼリー、ヘブンズゲート	AGI アップ +
ヴィヴィ	999	贤者の石、マテリアルワンド	玄妙なる书、プリンセスブラッド	VIT アップ +

梦现

名称	等级	掉落物品	稀有物品	OVER KILL
恶意の貘	950	贤者の石、白のフレーム	デーモンフレーム、硬い块	LUK アップ
命	999	贤者の石、蝉丸	ブルーリボン、光の记忆	LUK アップ +
勇刀	999	贤者の石、カオスフレーム	玄妙なる书、ルーンブレイド破片	STR アップ +

全角色技能习得一览

勇刀

名称	属性	种类	获得条件
灭多击ち	←	R スキル I	速射 Lv2
络め击ち	↓	B スキル III	速射 Lv3、射拔き Lv3
阳炎	←	A エンチャント II	络め击ち Lv4、灭多击ち Lv3
不知火	↑	G エンチャント II	速射 Lv5、射拔き Lv5、阳炎 Lv4、
云の型	↑	R スキル III	不知火 Lv4、灭多击ち Lv4、阳炎 Lv5
空の型	←	A スキル V	阳炎 Lv6、不知火 Lv5、云の型 Lv5

命

名称	属性	种类	获得条件
三段突き	←	C スキル I	剃ぎ拂い Lv2
ヨウドーチンキ	←	辅助スキル	流水冲 Lv3
五月雨突き	←	B エンチャント II	剃ぎ拂い Lv4、三段突き Lv4
炼气烈冲	↓	H エンチャント II	剃ぎ拂い Lv5、流水冲 Lv4
月下光刃	←	G エンチャント III	剃ぎ拂い Lv5、五月雨突き Lv5、流水冲 Lv5
雪月花	↑	A スキル V	三段突き Lv6、五月雨突き Lv6、炼气烈冲 Lv5、月下光刃 Lv5

アネ-シャ

名称	属性	种类	获得条件
ソリッドキャリバー	↑	C スキル IV	ミスティックボディ Lv5、ソニックウェイブ Lv5
ライトニング	←	C エンチャント II	スパークショット Lv5、ブランディッシュ Lv5
シャドウスティング	↑	E エンチャント III	ソリッドキャリバ-Lv5、ライトニング Lv5
デッドダンス	↑	C スキル V	ソニックウェイブ LV6、ミスティックボディ Lv6、シャドウスティング LV5

冬夜

名称	属性	种类	获得条件
刹那	←	A スキル IV	袈裟斩り Lv6、横一文字 LV6、地裂斩 Lv6
梦想返し	↑	A スキル V	逆袈裟斩り Lv6、袈裟斩り Lv6、残影刃 Lv6

イルマ

名称	属性	种类	获得条件
ファラフィアース	←	D スキル IV	ラピッドストリーム Lv6、ラピッドムーブ Lv6
レイ	↓	G エンチャント III	アセンション Lv7、エアバースト Lv7

ヴィヴィ

名称	属性	种类	获得条件
精一杯	←	A スキル IV	一生悬命 Lv7
アトミックホール	↑	H エンチャント III	エクステンション Lv7、シャイニング Lv7、テンペラ-Lv7

エルマ

名称	属性	种类	获得条件
トルネード	↑	D エンチャント III	ストーム Lv7
ダーク・レイ	↓	F エンチャント III	ダークフレイム LV7、ドレインエナジ-Lv7、目一杯殴打 Lv7、灭茶殴り Lv6

ラザラス

名称	属性	种类	获得条件
ダズルクラッシュ	←	G エンチャント II	ダストシュート Lv5、フラッシュバースト Lv5
エアリアルバースト	↓	D エンチャント II	エアスラッシュ Lv4、スタンバッシュ Lv4
クリティカルコンボ	↑	C スキル IV	ダズルクラッシュ Lv5、スタンバッシュ Lv5、エアスラッシュ Lv5
アクセラレイト	↑	C スキル V	ダズルクラッシュ Lv6、エアリアルバースト Lv5、クリティカルコンボ LV5

プリニ-

名称	属性	种类	获得条件
零距离バスター	←	D スキル III	三连星射 Lv4
まかせるッス!	←	R スキル II	零距离バスタ-Lv3、プリニー踊り LV3
飞天无双斩	↓	A スキル IV	一文字スラッシュ Lv3、まかせるッス! Lv4、三连星射 Lv5
暗黑剑 X の字斩り	←	D スキル IV	一文字スラッシュ LV5、飞天无双斩 Lv4、零距离バスタ-LV5
プリニーポケッツ	↑	D スキル V	プリニー踊り LV5、飞天无双斩 Lv5、暗黑剑 X の字斩り Lv5、まかせるッス! Lv5

フェリシア

名称	属性	种类	获得条件
キャットスパイク	←	D スキル II	デルタキック Lv2
ロンパーキャット	↓	C スキル III	デルタキック Lv3、ローリングバックラ-Lv2
スプリットネイル	←	D スキル III	ローリングバックラ-Lv3、キャットスパイク Lv3
ネイルピロウ	↑	D スキル IV	キャットスパイク Lv4、ロンパーキャット Lv4
パニックネイル	↓	C スキル IV	ロンパーキャット Lv5、ネイルピロウ Lv4、スプリットネイル Lv4
ヘルキャット	↓	C スキル V	パニックネイル Lv5、スプリットネイル Lv6、ネイルピロウ Lv5

リリア

名称	属性	种类	获得条件
レイニースピア	↓	H エンチャント I	アイスアクセル Lv2
アイシクルキャノン	↑	B エンチャント II	コールドスウィーツ Lv3、アイスアクセル Lv3
ブリザードアクセル	←	B エンチャント II	コールドスウィーツ Lv4、レイニースピア Lv3
レイニーメガスピア	↓	H エンチャント II	アイシクルキャノン Lv4、ブリザードアクセル Lv4、レイニースピア Lv4
フローズンキャノン	↑	B エンチャント III	アイシクルキャノン Lv5、レイニーメガスピア Lv4
ウォータトリート	←	辅助スキル	ブリザードアクセル Lv6、レイニーメガスピア Lv5、フローズンキャノン LV5

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

オギュスタン

名称	属性	种类	获得条件
ブラッシュアウト	←	D スキル V	ハンギングツリ –LV8、トリックヒット Lv9、ハイドスタップ Lv9、デッドリーブロウ Lv9

ジュ - ダス

名称	属性	种类	获得条件
インパクトクラッシュ	↓	A スキル V	フォースブレイク Lv8、スラッシュ Lv9、トリプルスラッシュ Lv9、レイジングソード Lv9

オリカ

名称	属性	种类	获得条件
シルフのダンス	←	D エンチャント I	ライフウォーム Lv3
ドラゴンフェルノ	←	A エンチャント II	フレイメア Lv3
スラッシュソード	←	D エンチャント II	シルフのダンス Lv4
セラフィフライア	↓	C エンチャント II	フレイメア Lv5、シルフのダンス Lv5
マイヒーロー	↓	H エンチャント III	スラッシュソード Lv5、ドラゴンフェルノ Lv5、セラフィフライア Lv4
ポエ	←	H エンチャント III	セラフィフライア Lv6、マイヒーロ –Lv5、ドラゴンフェルノ Lv6

アヤタネ

名称	属性	种类	获得条件
乱闪	←	C スキル III	疾风 Lv3、一闪 Lv2
神速	←	辅助スキル	对牙 Lv4、疾风 LV4、乱闪 Lv3
破突	←	R スキル II	对牙 Lv4、疾风 Lv3、一闪 Lv3
涡刀	↑	B エンチャント III	疾风 Lv5、破突 Lv5、一闪 LV4
两斩	←	B スキル V	对牙 Lv6、乱闪 LV6、涡刀 Lv5

シュレリア

名称	属性	种类	获得条件
ミュールの使徒	←	B エンチャント I	プライマルワード Lv2
ELMA–DS	←	A エンチャント III	A.B.RLv2
ブラストフィル	←	辅助スキル	ミュールの使徒 Lv3、プライマルワード Lv3
エナジーフィル	←	辅助スキル	A.B.RLv3、ELMA–DSLv3
シャドウ	←	F エンチャント III	A.B.RLv6、プライマルワード Lv6、ELMA–DSLv5、ミュールの使途 Lv5
シルヴァホルン	↓	C エンチャント III	エナジーフィル Lv9、ブラストフィル Lv9、シャドウ LV5

ミシャ

名称	属性	种类	获得条件
凯亚爆碎	↓	E エンチャント II	气の玉 Lv2、华 Lv2
树冰玉	←	B エンチャント II	华 Lv3
顽固亲父	↓	H エンチャント II	树冰玉 Lv3、凯亚爆碎 Lv3
桃源金丹	←	辅助スキル	顽固亲父 Lv4
虚空破斩	←	D エンチャント III	华 Lv5、气の玉 Lv5、顽固亲父 Lv4
疾风迅雷	←	C エンチャント III	凯亚爆碎 Lv6、树冰玉 Lv6、虚空破斩 Lv5

ボルド

名称	属性	种类	获得条件
アースクラック改	←	E エンチャント III	グラビトンブレイク Lv8、アースクラック Lv9、ボルトハンマ –Lv9、スタンピード改 Lv9

デミトリ

名称	属性	种类	获得条件
バットスピン	↓	R スキル III	マークィスエンブレム Lv6、ブラッディロア –Lv6、カオスフレア Lv6
デモンクレイドル	↑	C スキル V	デビルストライク LV6、ノーブルトライアンフ Lv6、ダークサイドマスタ –Lv6、バットスピン Lv6

モリガン

名称	属性	种类	获得条件
シェルキック	←	A スキル III	ディープクレシェンド Lv2
エクスタシークライム	↑	D スキル III	スプラッシュリビド –Lv2
ソウルフィスト	←	F エンチャント II	エクスタシークライム Lv3、スプラッシュリビド –Lv3
ネクロディザイア	←	A スキル IV	ソウルフィスト Lv4、シェルキック Lv4
シャドウブレイド	↑	F エンチャント III	ソウルフィスト Lv5、エクスタシークライム Lv5、ネクロディザイア Lv4
バルキリーターン	←	R スキル III	シェルキック Lv6、ディープクレシェンド Lv6、シャドウブレイド Lv5、ネクロディザイア Lv5

リリス

名称	属性	种类	获得条件
R オーブナー	↓	C スキル IV	ハートピアッシング Lv6、メリーターン Lv6、D オーバル Lv6
シャイニングブレイド	↑	G エンチャント III	R オーブナ –Lv6、リリカルティア –lv6、スプラッシュリビド –LV6、ソウルフラッシュ Lv6

ジェダ

名称	属性	种类	获得条件
スプレジオ	↑	D スキル V	ヴァルソ＝ファターレ Lv9、ファルチェ＝モルテ Lv9、コルポ＝プイオ Lv9、ディオ＝セーガ Lv8

エトナ

名称	属性	种类	获得条件
メガスター	←	E エンチャント II	飞雷针 lv3、落下星 Lv3
タービュレンス	↑	D エンチャント II	飞雷针 LV4
真枪神理	←	B スキル IV	落下星 Lv4、ブン回し突き Lv4、メガスタ –Lv3
ギガスター	←	E エンチャント III	メガスタ –Lv4、タービュレンス Lv4、真枪神理 Lv4
魔炮流星群	←	B スキル V	タービュレンス Lv6、ギガスタ –Lv5、真枪神理 Lv5

雷禅

名称	属性	种类	获得条件
两断击	↓	B スキル IV	大切斩 LV5、一刀 Lv5
地碎き	↓	E エンチャント II	雷击 Lv4、轰雷破 LV4
裂冲烈风刃	←	R スキル III	两断击 LV5、地碎き LV5、雷击 LV5、轰雷破 LV5
一刀两断	↓	B スキル V	一刀 Lv6、大切断 LV6、两断击 Lv6、裂冲烈风刃 Lv5

ライナ -

名称	属性	种类	获得条件
ダイブスラッシュ	←	B スキル II	クロススラッシュ Lv2
スパークラッシュ	←	C エンチャント II	ライトニングブレイド Lv3
フルスタンプ	↓	B スキル III	クロススラッシュ Lv4、ダイブスラッシュ Lv3
オボンヌクラッシュ	↓	R スキル II	スパークラッシュ Lv4、フルスタンプ Lv4
フォトンブレイク	↓	B スキル IV	スパークラッシュ LV5、ライトニングブレイド LV5、ダイブスラッシュ Lv5
フォトンストーム	↑	C エンチャント III	オボンヌクラッシュ Lv6、フォトンブレイク Lv5

ロゼ

名称	属性	种类	获得条件
ダブルエッジ	↓	A スキル II	クリティカルエッジ Lv2
ヴァリアブルエッジ	←	A スキル III	フラッシュエッジ Lv3
フォーリンリーフ	←	G エンチャント II	クリティカルエッジ Lv4、フラッシュエッジ Lv4、ヴァリアブルエッジ Lv3
シャドウオブライト	←	F エンチャント II	フォーリンリーフ Lv4、ダブルエッジ Lv3
ツインカリバーン	↓	R スキル III	ダブルエッジ Lv4、ヴァリアブルエッジ Lv5、シャドウオブライト Lv4
ドライヴキャリバー	↑	D スキル V	ツインカリバーン Lv5、フォーリンリーフ Lv6、シャドウオブライト Lv5

ルゥリッヒ

名称	属性	种类	获得条件
光剑乱舞	↑	C スキル V	光剑 Lv9、连舞 Lv9、闪光 LV8、光剑一闪 LV8

マリ -

名称	属性	种类	获得条件
ヤドクダケの粉	←	F エンチャント I	うに Lv2
アルテナの伤药	←	辅助スキル	ヤドクダケの粉 Lv3、フラム Lv2
フォートフラム	↓	A エンチャント II	フラム Lv3
うに乱舞	←	D スキル IV	フォートフラム Lv4、うに Lv3、ヤドクダケの粉 Lv4
究极うに	←	D スキル V	うに乱舞 Lv4、アルテナの伤药 Lv6
メガフラム	↓	A エンチャント III	究极うに Lv5、フォートフラム Lv6、うに乱舞 Lv5

ゼロス

名称	属性	种类	获得条件
パワーバースト	↓	A エンチャント II	パワーアタック Lv2
ラッシュビート	↓	C スキル III	ラッシュ Lv3、ブラスト Lv3
チャージブラスト	↑	R スキル II	パワーアタック Lv4、ブラスト Lv4、ラッシュ LV4
F エンチャントレメンタル	←	A エンチャント 3	チャージブラスト Lv4、ラッシュビート Lv4、パワーバースト Lv4
メテオインパクト	←	B スキル V	F エンチャントレメンタル Lv5、チャージブラスト Lv5、ラッシュビート Lv5、パワーバースト Lv5

ミュウ

名称	属性	种类	获得条件
クロスエッジ	↑	A スキル III	ダブルアタック Lv3
ルミナスグロウ	←	H エンチャント II	バーストクラッシュ Lv3、ソニックエッジ Lv2
ヴォーパルバスター	↑	R スキル II	クロスエッジ Lv3、ルミナスブロウ LV4、ソニックエッジ Lv3
封裂灭杀阵	↓	D エンチャント III	ダブルアタック LV5、バーストクラッシュ Lv4、ルミナスグロウ Lv5、ヴォーパルバスタ –LV4
スクウェアクロス	←	A スキル V	クロスエッジ Lv6、ヴォーパルバスタ –Lv5、封裂灭杀阵 Lv5

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



白騎士物語 古の鼓動

文 纱迦 美编 木仙

白骑士物语 古之鼓动	SCE	角色扮演
PS3 白骑士物语 古の鼓动		日版
2008年12月25日	1～4人	6980日元
对应Geo Net网络		对应玩家年龄：12岁以上



系统进阶研究



基本能力解惑

本游戏中人物的能力有以下 6 种，具体如下：

强さ	物理攻击力
守り	物理防御力
贤さ	魔法攻击力
精神	魔法防御力
素早さ	大幅度影响回避，小幅度影响命中
器用さ	大幅度影响命中，小幅度影响回避

除此之外还有攻击力、防御力、魔力、魔法防御 4 种能力，这其实就是强さ、守り、贤さ、精神加上装备效果后的总数值。比较令人意外的是素早さ和器用さ都影响回避和命中。

防御力的效果，大约是每提升两点就能令伤害降低 1 点；而攻击力的效果因为会受敌人的防御力影响，每提升 1 点，增加的伤害值大约在 1.2 到 1.8 之间。

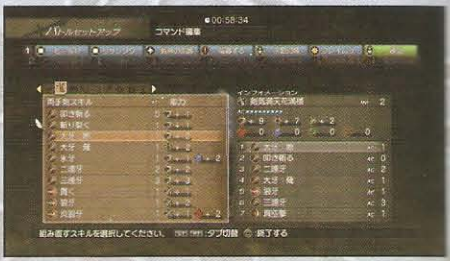
物理和魔法的优劣

一上来就要让醉心法师的朋友失望了：本作战斗的一大特点就是重物理、轻魔法。魔法到了后期，威力能够破千，但由于不能设定连续使用魔法的连续技，因此伤害大幅下降。而且极其让人无语的是，魔法的威力是有上限的，例如中级单体魔法最高也过不了 800，上级单体魔法最高不过 1200，这个水平是无需顶级装备即可轻松搞定的。



同样的，敌方使用魔法的高手也非常少，算起来只有太古の守护者、グラン・ギガース、ラミアコメス等少数几个，因此天使の守护的实用性很低。这也使得增加精神的装备显得不怎么重要。例如两大热门腕装备——デモンズフィスト和シャドウガントレ，前者守り少 12 点但多 52 点精神，不过论实用性的话还是后者要高。当然从制作和强化的难度来说，又是前者更加经济了，不过这个就另当别论了。

连续技补遗



关于连续技大家应该已经很清楚了，最重要的是两条：首先是 COMBO FINISH。出 COMBO FINISH 的条件是：斩打突风火土冰任一属性之和大于或等于 10，且招式数量至少为 4；其次是 0 AC 招式不能放到第一位，否则威力会变为 70%。现在要补充的是第三条，招式位置的伤害补正。



■最强小盾：セイントアスピス。

小盾 VS. 大盾

从装备表里可以看到小盾和大盾的分类。光以数值而言，GR 10 以上的小盾是既加防御力，又加魔防，而大盾是只加防御力。那么还有没有其他的区别呢？答案是肯定的。

首先，小盾和大盾对行动光圈的速度影响不同。大盾的影响和重铠(胴)一样，是防具里最慢的，而小盾和重铠(腕、腰、足)以及轻铠(胴)一样，对速度的影响属于第二大的。

其次，两者对于自动防御的发生率影响不同。小盾会令自动防御的发生率增加 20%，而大盾只能增加 10%。

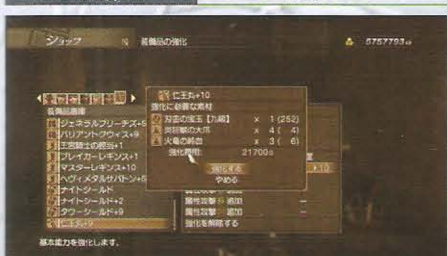
第三，两者对于自动防御的伤害修正不同。本作中防御能令受到的伤害变为 75%，小盾对这个伤害值没有修正，也就是说还是 75%。而大盾会有 80% 的修正，即令受到伤害变为原来的 60%。

怎么样，有没有想好究竟用什么盾呢？

武器强化表

这里附上全武器强化时增加的能力表。从表中不难看出，除了杖之外，最差的武器就是短剑。短剑和单手剑、单手斧相比，不但初始攻击力就低，而且强化时增加的攻击力也低。再加上短剑的属性是刺突，而单手剑刺突属性的招式不好，导致其实用性进一步降低。弓的攻击力虽然也低，但是有神技急所击ち，配合增加会心一击率的招式后更是威力极大，再加上各种状态攻击，实用性远胜于短剑。

种类	+1时增加的能力
单手剑	攻击力+2
短剑	攻击力+1
单手斧	攻击力+2
双手剑	攻击力+3
双手刀	攻击力+3
双手斧	攻击力+3
枪	攻击力+2
弓	攻击力+1
杖	攻击力+1、魔力+1
布衣	防御力+1、魔法防御+1
轻铠	防御力+1
重铠	防御力+1
小盾	防御力+1
大盾	防御力+1



连续技最多由 7 个招式构成，同一招式放在不同位置，威力会发生变化，具体如下表所示：

位置	威力补正
1	100%
2	100%
3	120%
4	110%
5	110%
6	130%
7	140%

从此表不难看出，威力大的招式，要放在第 3、6、7 位。而 0 AC 招式，放在第 2 位无疑是最好的。不过实际上招式衔结还有一些讲究，比如挑空技之后必须接空中招式、气功波类招式必须放在最后等等，因此光看招式威力也是行不通的。

招式威力表在上辑《PS3 专辑》上已经介绍过了，这里就不再赘述了。

技能效果补遗

相信大家对于各种技能的效果已经烂熟于心了，不过有些技能的具体效果在游戏中并未标明，令新手多少有些摸不着头脑。这里就给大家来一次大公开！注意官方已透露说部分技能的效果会在未来的更新加强，因此大家千万别按图索骥哦。

类别	技名	效果
单手剑	シェルブレイク	30秒内敌防御力下降8%
单手剑	护身の构え	30秒内自身的攻击力下降15%，防御力上升15%
单手剑	封魔の构え	30秒内自身的魔力下降15%，魔法防御力上升15%
单手剑	剑狼の构え	30秒内自身的防御力下降15%，攻击力上升15%
双手剑	魔力拂い	30秒内敌魔力下降8%
双手剑	魔力碎き	30秒内敌魔力下降15%
双手剑	精神拂い	30秒内敌精神下降8%
双手剑	精神碎き	30秒内敌精神下降15%
双手剑	狙者の波动	30秒内自身的回避率下降15%，命中率上升15%
双手剑	战士の波动	30秒内自身的防御力下降15%，攻击力上升15%
双手剑	鬼神の波动	30秒内自身的防御力下降30%，攻击力上升30%
双手斧	踏ん张る	攻击力上升50%，但仅限一击
双手斧	腕割り	30秒内敌攻击力下降8%
双手斧	腕碎き	30秒内敌攻击力下降15%
双手斧	铠割り	30秒内敌防御力下降8%
双手斧	铠碎き	30秒内敌防御力下降15%
双手斧	怒りの咆哮	30秒内自身的防御力下降15%，攻击力上升15%
双手斧	狮子の咆哮	30秒内自身的防御力下降30%，攻击力上升30%
双手斧	破军の咆哮	30秒内自身周围的所有同伴攻击力上升15%
枪	レッグスライサー	30秒内敌回避率下降8%
枪	暗突き	30秒内敌命中率下降8%
枪	守护の阵	30秒内自身的攻击力下降15%，防御力上升15%
枪	不动の阵	30秒内自身的攻击力下降30%，防御力上升30%
枪	魔壁の阵	30秒内自身的魔力下降15%，魔法防御力上升15%
枪	砦の阵	30秒内自身周围的所有同伴防御力上升15%
枪	フィジカルガード	自身周围的所有同伴受到的物理伤害减半，但仅限一击
枪	マテリアルガード	自身周围的所有同伴受到的魔法伤害减半，但仅限一击
枪	マイティガード	自身周围的所有同伴受到的任何伤害变为70%，但仅限一击
弓	スモークショット	30秒内敌命中率下降8%
弓	ダークショット	30秒内敌命中率下降15%
弓	レッグショット	30秒内敌回避率下降8%
弓	アキレスショット	30秒内敌回避率下降15%
弓	气配を消す	自身的回避率增加10%
弓	タカの眼	30秒内自身的回避率下降15%，命中率上升15%
弓	千里眼	30秒内自身的回避率下降30%，命中率上升30%
杖	マジックハイド	自身的回避率增加10%
杖	スペルブースト	30秒内自身的魔法防御力下降15%，魔力上升15%
杖	マジックブースト	30秒内自身的魔法防御力下降30%，魔力上升30%
杖	スペルバリア	30秒内自身的魔力下降15%，魔法防御力上升15%
杖	マジックバリア	30秒内自身的魔力下降30%，魔法防御力上升30%
神圣	パワーチャージ	30秒内对象的攻击力上升20%
神圣	Gパワーチャージ	30秒内范围内对象的攻击力上升20%
神圣	タフネスチャージ	30秒内对象的防御力上升20%
神圣	Gタフネスチャージ	30秒内范围内对象的防御力上升20%
神圣	クロックアップ	30秒内对象的行动速度上升25%
神圣	Gクロックアップ	30秒内范围内对象的行动速度上升25%
神圣	パワーダウン	30秒内对象的攻击力下降10%
神圣	Gパワーダウン	30秒内范围内对象的攻击力下降10%
神圣	タフネスダウン	30秒内对象的防御力下降10%
神圣	Gタフネスダウン	30秒内范围内对象的防御力下降10%
神圣	クロックダウン	30秒内对象的行动速度下降10%
神圣	Gクロックダウン	30秒内范围内对象的行动速度下降10%

SPECIAL THANKS 感谢与一の心和胜胜提供冰龙头和火龙头的存档 Orz，本人百场不见龙头，华丽地败了呀！

AC知识补遗

不同的行动能够增加不同程度的 AC 值，这个道理谁都知道，只不过详细数值没有公开过，现在就为大家公开！下表中的武器栏，指的是用此类武器攻击敌人一次所能增加的 AC 值。

行动种类	AC增加量
打死巨大的敌人	1
打死普通敌人	0.5
受到敌人攻击	0.1
单手剑	0.2
短剑	0.2
单手斧	0.2
双手剑	0.25
双手刀	0.2
双手斧	0.25
枪	0.2
弓	0.2
杖	0.2

通过这个表可以得知，双手剑要比双手刀强得多。双手剑出 4 剑能回一格 AC，而双手刀要出五剑。以大家用得最多的 6AC 连招为例，6AC 连招实为 7 段攻击，加上 CF 就是 8 段。如果你用双手剑的话，8 段攻击正好能回复 2 格 AC，也就是说 6AC 实际上只用了 4AC。以满格 15AC 来算，能连用 3 次 6AC 连招，还剩 3 格 AC。

而双手刀的话，8 段攻击只能回复 1.6 格 AC，也就是说实际上用了 4.4 格 AC。以满格 15AC 来算，能用 3 次 6AC 连招，然后剩 1.8 格 AC。在与强敌的战斗中，这个差距可谓相当之大，因为 3AC 足以再出一次有 COMBO FINISH 的连续技了。

因此尽管攻击力同为 226，魔剑ダーククラウド、真 · 魔人の大剑要比妖刀：祸津强。



■影系列套装是二炮强者的象征，全部+10的话至少要550场！

任务的特别报酬

相信大家早就已经被本作超低的素材掉落率给逼疯了，现在就来介绍一个有关素材的小知识：特别报酬。

打过垃圾场的人一定对这个任务的过关奖励非常无奈，因为动辄就是魔晶石系列。为什么会出现这种情况呢？这就需要介绍特别报酬这个概念。

首先介绍一下任务评价的影响。任务评价主要影响过关时拿到的素材数量，此外也会影响奖励的内容。顶级素材只会出现在 S 和 A 级评价时，S 和 A 级评价的区别则是素材数量。任务评价和素材数量的关系如下表所示。

下位	S	5～7个
	A	4～5个
	B	3～4个
	C	2个
	D	1个
上位	S	4～7个
	A	3～5个
	B	2～4个
	C	2个
	D	1个
超位	S	3～7个
	A	2～5个
	B	2～4个
	C	2个
	D	1个

下位（GR1 ～ 6）任务中，迷子を捜して Ⅰ、火龙の巢窟 Ⅰ 的奖励，S 级只有 2 ～ 7 个、A 级只有 2 ～ 5 个、B 级只有 2 ～ 4 个。上位（GR7 ～ 9）任务中，二つの炮击 Ⅰ 的奖励，S 级只有 2 ～ 7 个、A 级只有 2 ～ 5 个、B 级只有 2 ～ 4 个。

那么是不是打 S 级评价会令顶级素材的出现几率变高呢？这个不一定，因为有些顶级素材属于特别报酬。特别报酬与评价无关，全凭运气。如果特别报酬里有顶级素材，哪怕你打 D 评价也一样有几率过关取得。不过特别报酬一样有不给的时候，因此说到底还是运气。当然知道特别报酬这个概念后，还是可以让素材入手几率增加一点点的。下面就列出全部有特别报酬的任务。

任务名	特别报酬的条件	特别报酬的内容
二王国战争の伤迹 Ⅰ	打倒ビッグマウス	美しい毛皮、巨大な齿、白き野兽の角
二王国战争の伤迹 Ⅰ	打倒ウィンドドラゴン	龙の骨、龙の牙、龙の卵、风龙の爪、风龙の鳞片
二王国战争の伤迹 Ⅱ	打倒ビッグマウス	巨大な犬齿、纯白の毛皮、巨大な蹄、巨大な颚、白き心
二王国战争の伤迹 Ⅱ	打倒ウィンドドラゴン	风龙の鳞、风龙の尻尾、风龙の翼、风龙の角、风龙の血、风龙の头盖
二王国战争の伤迹 Ⅲ	打倒ビッグマウス	巨大な坚い齿、纯白の厚い毛皮、巨大な坚い蹄、巨大な锐い颚、ピュアハート
二王国战争の伤迹 Ⅲ	打倒ウィンドドラゴン	风龙の大鳞、风龙の锐い尻尾、风龙の坚い翼、风龙の大角、风龙の纯血、风龙の坚头盖
赤い巨人への复仇 Ⅰ	直接打倒サイクロプス	古代银货
赤い巨人への复仇 Ⅰ	让サイクロプス吃下一个毒料理	炎巨人の假面
赤い巨人への复仇 Ⅰ	让サイクロプス吃下两个毒料理	巨兽の污れた皮
赤い巨人への复仇 Ⅱ	直接打倒サイクロプス	炎巨人の眼
赤い巨人への复仇 Ⅱ	让サイクロプス吃下一个毒料理	炎巨人の心脏片
赤い巨人への复仇 Ⅱ	让サイクロプス吃下两个毒料理	炎巨人の头盖片
赤い巨人への复仇 Ⅲ	直接打倒サイクロプス	炎巨人の魔眼
赤い巨人への复仇 Ⅲ	让サイクロプス吃下一个毒料理	炎巨人の心脏
赤い巨人への复仇 Ⅲ	让サイクロプス吃下两个毒料理	炎巨人の头盖骨
迷惑な赠り物 Ⅰ	打倒メガロティグリス	ざらざらした毛皮、土巨兽のたてがみ、召雷石の欠片
迷惑な赠り物 Ⅱ	打倒メガロティグリス	土巨兽の牙、土巨兽の毛皮、土巨兽の爪、土巨兽の尾、召雷石
迷惑な赠り物 Ⅲ	打倒メガロティグリス	土巨兽の锐い牙、土巨兽の厚い毛皮、土巨兽の大爪、土巨兽の锐い尾、光雷石
ジャンク屋の欲 Ⅰ	打倒ロックガーディアン	岩人形の欠片、欠けた苔むした面、人形の岩块
ジャンク屋の欲 Ⅰ	打倒アイアンゴーレム	铁人形の欠片、铁人形の欠けた面、人形の铁块
ジャンク屋の欲 Ⅰ	打倒太古の守护者	金人形の欠片、金人形の欠けた面、人形の金块
ジャンク屋の欲 Ⅱ	打倒ロックガーディアン	岩人形の腕轮、苔むした面、赤い原石、紫い原石、岩の心脏、光る岩の块
ジャンク屋の欲 Ⅱ	打倒アイアンゴーレム	铁人形の腕轮、铁人形の面、さびた板、黑い原石、铁の心脏、光る铁の块
ジャンク屋の欲 Ⅱ	打倒太古の守护者	金人形の腕轮、金人形の面、黄金色の板、灰色の原石、金の心脏、光る金の块
ジャンク屋の欲 Ⅲ	打倒ロックガーディアン	岩人形の坚腕、苔むした大面、大きな赤い原石、大きな紫い原石、岩の强心脏、辉る岩の块
ジャンク屋の欲 Ⅲ	打倒アイアンゴーレム	铁人形の坚腕、铁人形の大面、さびた大板、大きな黑い原石、铁の强心脏、辉る铁の块
ジャンク屋の欲 Ⅲ	打倒太古の守护者	金人形の坚腕、金人形の大面、黄金色の大板、大きな灰い原石、金の强心脏、辉る金の块
疾风の追击战 Ⅰ	打倒ウィンドドラゴン	风龙のひげ
疾风の追击战 Ⅱ	打倒ウィンドドラゴン	风龙の翼、风龙の角、风龙の血、风龙の头盖
疾风の追击战 Ⅲ	打倒ウィンドドラゴン	风龙の坚い翼、风龙の大角、风龙の纯血、风龙の坚头盖
火龙の巢窟 Ⅰ	打倒两条ファイヤードラゴン	龙の坚い卵、火龙のひげ
火龙の巢窟 Ⅱ	打倒两条ファイヤードラゴン	火龙の翼、火龙の角、火龙の血、火龙の头盖

白骑士谚语集 1　部位无关掉，运气最重要，万般皆下品，惟有人品高！

任务名	特别报酬的条件	特别报酬的内容
火龙の巣窟III	打倒两条ファイヤードラゴン	火龙の坚い翼、火龙の大角、火龙の纯血、火龙の坚头盖
リトルグリーバーの生态I	打倒ポイズングリーバー	绿色の体液、巨虫の药肝、毒谷虫の棘、どくどくしい皮、毒袋
リトルグリーバーの生态II	打倒ポイズングリーバー	毒谷虫の牙、毒谷虫の皮、毒谷虫の角、猛毒袋、毒虫の胆石
リトルグリーバーの生态III	打倒ポイズングリーバー	毒谷虫の大牙、毒谷虫の坚い皮、毒谷虫の大角、剧毒袋、毒虫の大胆石
水脉の苍龙I	打倒两条アイスドラゴン	冰龙の爪、冰龙の鳞片、冰龙のひげ、龙の坚い卵
水脉の苍龙II	打倒两条アイスドラゴン	冰龙の翼、冰龙の角、冰龙の血、冰龙の头盖
水脉の苍龙III	打倒两条アイスドラゴン	冰龙の坚い翼、冰龙の大角、冰龙の纯血、冰龙の坚头盖
决死の防卫战I	打倒グラン・ギガース	魔兽の爪、魔兽の眼、魔兽の纹咒、魔兽の首、魔兽の尾、魔兽の大眼
决死の防卫战II	打倒グラン・ギガース	魔兽の大爪、魔兽の魔眼、魔兽の破纹咒、魔兽の大首、魔兽の锐い尾、魔兽の大魔眼
二つの炮击I	打倒ディノ・グレアディモス	古びた大炮、合成兽の牙、合成兽の爪、合成兽の假面、合成兽の血、合成兽の腰布
二つの炮击II	打倒ディノ・グレアディモス	魔石魔炮、魔成兽の坚い背甲、魔成兽の魔轮、魔成兽の大假面、魔成兽の黑い血、魔成兽の坚い铠甲
デミトールの危机I	打倒ディノ・グレアディモス	古びた大炮、合成兽の牙、合成兽の爪、合成兽の假面、合成兽の血、合成兽の腰布
デミトールの危机II	打倒ディノ・グレアディモス	魔石魔炮、魔成兽の坚い背甲、魔成兽の魔轮、魔成兽の大假面、魔成兽の黑い血、魔成兽の坚い铠甲

从特别报酬表中不难看出，有特别报酬的关卡多半是最后的 BOSS 可以变化的关卡，如二王国战争の伤迹、ジャンク屋の欲。在这种关卡里，通常大家想要的东西都是特别报酬，不想要的东西是常规报酬，如最让人无法忍受的垃圾屋的魔晶石系列。常规报酬会受评价而变化数量，而特别报酬则不会，因此垃圾屋打 S 级毫无用处，只是让你获得魔晶石系列的机会更多了。因此像这种关卡，尽快过关就行了。



■看上去好像只穿了一件衣服，但能力却是顶级的——这就是村姑鞋的魅力。

还有一些关卡，最后的 BOSS 是不会变化的，但依然被列入特别报酬之中，这样的关卡有：决死の防卫战、二つの炮击。像这样的设定，纯粹就是给玩家添堵了。决死の防卫战过关后的魔人系列，二つの炮击过关后的合成兽系列，都是很让人无语的。

不过从特别报酬里，依然可以找到一些有用的东西。赤い巨人への复仇的最佳打法就是直接见 BOSS 过关，水脉の苍龙则是打双龙最为合算，因为特别报酬是从最好的 4 种素材里选择的。火龙の巢窟也是打双龙 S 级最好，不过这一关要想打双龙 S 级还是有点技巧的，必须打一定数量的杂兵才能达到 S 级。

双重掉落秘技

双重掉落秘技在 1.04 版就已经取消了，由于本作要想联机一定要升到最新版本，因此这个秘技其实现在已经不能使用。不过这条秘技的实用性还是有的，因此有必要给大家介绍一下。

首先要介绍降级的方法。方法很简单，在 XMB 界面下进入游戏数据管理，直接删掉本作的安装文件就行。之后在不联网的情况下进入游戏，会重新进行安装。安装完之后进入游戏，版本就会变为 1.00，此时就可以使用双重掉落秘技。之后如果想升级的话，只要在联网状态下进入游戏就行了。不过为预防万一，降级前请先备分存档。

目前只发现双重掉落秘技对龙系敌人有效。基本方法是这样的：先砍龙脚将其打崩，之后跳起打头令其倒地，接下来先破背，再在其未起身前破尾。只要你动作连贯，破坏尾部时出现的素材就会变成两倍。注意这个两倍不是指素材 ×2，而是同一素材获得两次。比如你砍出冰龙の纯血 ×2，两倍的话就是 4 个！

以 GR 9 的古龙为例，足部 2600 的伤害会崩，头打 600 伤害会倒，之后 900 伤害破背，1200 伤害破尾，顺利完成两倍掉落。GR 12 的古龙则是足部 4600、头 1400、背 1800、尾 2500，单人搞定还是有一定难度的。

这条秘技的最大用途就是给刚给 GR 12 的玩家断冰龙の纯血，7 个就能做出最强足装备：冰龙の足铠。对于缺少龙素材又想冲合成奖杯的人来说，也是相当有用的。至于如何组合连续技来达到伤害，玩家可以根据自己的情况来编排。

顺便说一句，打倒龙之后如果不破背，直接对着龙头和龙肚子用最强连招，很快就能把龙打死。这是单挑龙的最佳方法。



■名义上的最强武器：灵刀：斑鸠，实际上只有MP增加量是顶级的……

双手剑 VS. 双手斧

双手剑(包括双手剑和双手刀)和双手斧是本作最强的两类武器，也是使用人数最多的武器。剑斧双绝是游戏中最好的组合，不过也有不少玩家坚持只用其中一类。这里就对这两种武器进行一番比较。

首先来看制作难度。GR 9 和 GR 9 之前是双手剑有优势，特别是 GR 9 的桔梗扬羽，简单到了极点。不过越往后双手斧的优势就越明显。到了 GR 12，除了真・魔人の大斧外，其他双手斧在制作上都没有难度。强化方面两者的难度相仿，妖刀：祸津和灵鸟の圣斧都需要 5 滴古龙の纯血，魔剑ダークラウド要的辉く黑铁の块和サタンプローヴァ要的红炎石难度接近，只不过因为辉く黑铁の块开过救济任务，因此 +10 的人还算存在，否则几乎不可能。也正因为官方陆陆续续开了一些珍贵素材的救济任务，因此双手剑的制作和强化难度也大幅降低了。

从武器性能来看，GR 12 时双手剑占优势。GR 12 的双手剑有 6 把之多，足以制作全部属性。而 GR 12 的双手斧只有 4 把，好在制作不难，再重复做上几把，一样能全属性通吃。不过 GR 12 的双手斧里，只有一把鬼神の刚斧是无属性的，而这一把偏偏是攻击力最低的。而 GR 12 的双手剑全部都是无属性的，其中攻击力最高的 3 把比鬼神の刚斧要高出 18 点。由于本作的强敌基本上都是火冰土风全耐的，双手斧在这点上就比较吃亏。

不过从招式性能上来说，双手斧要远胜于双手剑。双手斧拥有大量性能极其优秀的 1 AC 招式，如振り下ろす、フルスイング、パワータックル、ブルホーン、スピニングボム。这些招式的伤害倍率都超过了 1.5。而双手剑在这个方面就大大逊色，最实用的 1 AC 招式大牙・断的伤害倍率只有 1.37。要想花 3AC 组成有 COMBO FINISH 的连续技都很麻烦。(有关招式的伤害倍率，详见上辑。)因此鬼神の

白骑士谚语集 1 解释：初学者经常会问，打 XX 部位是不是会让 XX 的掉率提高？答案是否定的，本作的素材获得完全是随机的，只有特别报酬和部位破坏能增加获得的机会。一句话：问也白问！

刚斧砍出来的数字，绝对不比顶级大剑差。

此外双手斧还拥有神技ヘビーキャノン，此技是伤害倍率为1.72的斩属性技，能攻击一条直线上的所有敌人，实用性极高。双手斧的另一范围技フルバースト尽管伤害倍率只有1.03，却能带武器属性，实用性也很高。相比之下双手剑的范围技只能用惨不忍睹来形容，真空裂冲击和冰刃裂冲击的伤害倍率只有0.59，后者还自带冰属性。

不过两者最大最大的区别，当然还是一个偏斩，一个偏打击。这就使得双手剑在对上土狗、火狗、魔人时有优势，而双手斧在对付铁人、金人、黑机兵时威力八面。因此两者兼修才是最佳组合。



■中看不中用的最强重铠——冰龙の重铠。

最后付上双手剑和双手斧的推荐连续技（武器为 GR 12 为准）。

双手剑
3AC：冰牙、叩き斩る、大牙：断、真空击
4AC：大牙：断、叩き斩る、龙爪、空牙：断、空牙：薙
5AC：冰牙、叩き斩る、大牙：断、大牙：薙、狼牙、真空击
6AC：大牙：薙、叩き斩る、大牙：断、龙爪、空牙：断、空牙：薙、石碎断

之所以不用斩り裂く，是因为这招非常差劲，伤害系数只有0.58。冰牙就算对上耐冰的敌人，威力也比斩り裂く强。只要敌人不耐冰，冰牙可以放心使用。另外狼牙和大牙：薙的威力系数相同，只是属性为刺突，可酌情更换。

双手斧
3AC：パワータックル、碎く、フルスイング、振り下ろす
4AC：パワータックル、碎く、フルスイング、振り下ろす、ヘビーキャノン
5AC：叩き溃す、碎く、フルスイング、振り下ろす、パワータックル、ヘビーキャノン
6AC：叩き溃す、碎く、フルスイング、振り下ろす、パワータックル、ブルホーン、スピニングボム

4AC那招是神技，450攻击力的情况下能打崩绝大部分强敌，如四属性龙、大水蜘蛛等等。如果有メタルホーバーク的话，连魔成兽都能打断脚。スピニングボム不是打击属性，如果对上弱点仅为打击的敌人，可换成ヘビープレス。

二周目相关

在1.10版升级后，增加了二周目的设定。在玩家有通关记录的情况下，先读这个档进入游戏，之后再保存之次。按START键选择回到标题画面，这样NEW GAME一项上就会出现一个☆，此时选择NEW GAME，就可以开始二周目游戏了。

二周目时除了不能继承剧情关键道具之外，其他东西均可继承，这样高GR的玩家就可以享受虐杀敌人的快感了。另外在二周目里全世界增加了50个宝箱，里面全是GR 7和8的装备，里面连用召雷石和光金块制作的珍稀装备都有！下面便是全50个宝箱的位置描述。

ブラスタ平原	
ブラスタ平原B-3	ブレイカーフィスト
ブラスタ平原G-5	ブレイカーレギンス
ブラスタ平原E-5	ブレイカーメイル
ブラスタ平原D-8	ブレイカータセット
泷の洞窟F-3	森人の刚弓

クレイドール平原	
クレイドール平原B-6	ウィンドエッジ
クレイドール平原C-6	骑士团制式外套
クレイドール平原F-3	フォレストクウィス
クレイドール平原D-2	フォレストサバトン
クレイドール平原C-1	フォレストアーマー
クレイドール平原C-3	フォレストガントレ
クレイドール平原D-4	ローゲシャムシール

ノルディア坑道	
ノルディア坑道B-3	クリスタルロッド
ノルディア坑道D-4	红玉石の宝剑
ノルディア坑道入口附近	カイトシールド

ラグニッシュ砂漠	
ラグニッシュ砂漠C-8	红莲の剑
ラグニッシュ砂漠I-5	ライダーズコート
ラグニッシュ砂漠F-3左上	ライダーズグローブ
ラグニッシュ砂漠C-6	ライダーズブラッカエト
ラグニッシュ砂漠G-6	ライダーズクラコー
ラグニッシュ砂漠C-3	蜻蛉切

フランダール登山道	
フランダール登山道B-4	ダークシューター
フランダール登山道C-2	白银の斧
フランダール登山道D-4	フォレストキーパー
フランダール登山道D-5	山吹之翁

グリード地下回廊	
グリード地下回廊1F・F-2	マジカルローブ
グリード地下回廊2F・C-2	マジカルブレーサー
グリード地下回廊2F・C-4	マジカルスロップス
グリード地下回廊1F・E-3	マジカルピガッシュ
グリード地下回廊2F・D-4	豪华なマント
グリード地下回廊2F・D-2	パラディンソード

バンカーロード采掘场	
バンカーロード采掘场入口附近	ククルカンの杖
バンカーロード采掘场1F・C-4	古代の爪
バンカーロード采掘场1F・C-3	破邪の大剑
バンカーロード采掘场2F・C-3	マスターシールド

虫の谷	
虫の谷・东部I-7	王宫骑士の外套
虫の谷・西部G-6	圣银の枪
虫の谷・西部D-4	妖魔の大斧
虫の谷・西部E-4	墨幽鬼谭

バンヘイブン荒野	
バンヘイブン荒野G4（地下）	アースレギンス
バンヘイブン荒野F5（地上）	アーストラウザ
バンヘイブン荒野F4（地下）	ホーリータバルジン
バンヘイブン荒野C3（地上）	アースメイル
バンヘイブン荒野A3（地上）	アースフィスト

ドグマホール	
通往神殿的路上A-5	ドゥームガントレ

崩坏神殿	
C-4	ヘビキリの剑
D-1	ドゥームブリーチズ

神殿エリア	
C-1	ドゥームプレート
B-2	ドゥームグリーヴ
C-2	セント・クレイモア

注：此最终迷宫有多个区域来回传送，3个宝箱在3个不同的区域，不过不难找到。

白金奖杯指南



我个人最早玩这个游戏的时候，并没有刻意去追求游戏。不过随着游戏时间接近500小时，心态自然而然就会发生变化了。相信各位游戏时间上了100小时的朋友也一定和我一样吧！因此特别附上这个内容，与大家分享！虽然这个部分名为白金奖杯指南，但是只会重点介绍两个奖杯的拿法：1000万金钱和450种合成。只要你完成了这两个，其他的奖杯相信也能够手到擒来。

目标1000万！

老实说这个奖杯的设计挺不合理。这个1000万，必须是身上的现金，用掉的不算，这大大提高了游戏难度。另外，1000万的奖杯和450种合成是冲突的，因为合成途中会用掉大量金钱，究竟是先搞合成还是先赚大钱，就看玩家自己了。个人建议是先搞金钱。

在开始冲这个奖杯的时候，你应该先存档，然后把身上所有值钱的东西，无论是素材还是装备，统统卖掉，然后看看离1000万还差多少。记下这个数字，之后就开始赚钱吧！等到你凑齐之后，只要再来一个清仓大处理，就能拿到奖杯了。之后再读档，卖掉的东西又回来了，而奖杯也到手了。OH YEAH！

赚钱的方法多种多样，如果你有挑战顶级RP物的觉悟，只要慢慢打就行了。不过如果你想快点圆满，那只能推荐你去单人挑战赤い巨人への复仇Ⅲ这个任务。这是全游戏中最快的赚钱办法，没有之一。不过你得有一定强度才能去。另外如果你早就已经拿够了红巨人身上的东西，打这个任务就比较无聊了。你也可以去打黑铁の巨人Ⅲ，虽然慢一点，但是拿的东西要好得多。

不过要想单挑过这两个任务，你得拥有一定强度才行，攻击力至少是450以上。这样开战前先加好防护，之后先将其打蒜，再慢慢追击就行了。一开始可能不太稳，多打几次就应该没问题了。

冲击合成奖杯的事前准备

恭喜你现在终于下了决心来冲击这个奖杯！首先请确认你是否已经达到GR 12。如果没有达到，最好先别这么做。因为到了GR 12才能进行全部合成，而且GR 12的装备对于你刷素材也是大有好处的。

如果你到了GR 12，还建议你去做一套攻击力450以上的装备，最好是全部属性武器备齐。这样的话，单机部分的任何敌人均可秒杀，节省了大量时间。武器方面如能以双手斧为主是最好的，因为双手斧的ヘビーキャノン和フルバースト是非常优秀的范围攻击技。

满足以上条件后，就要进行最终准备了，那就是拟一个计划表。本游戏一共有581种合成，白金奖杯只要求450种，也就是说玩家可以放弃最难的131种。同一个装备的不同合成方法，是分开算的，不过重复按一个方法合成，是不会重复计算的。1.10版增加了对已合成方法的标识，相信大家都不会有疑问了。而581种合成里，GR 7以下的武器防具有193种，再加上比较简单的20种道具和94种饰品，这就占掉了307种。由于GR 7以下合成所需的材料均可在单机部分找到，因此除极个别外都称得上是毫无难度可言，强烈建议至少完成99%的GR 7以下合成。



■最强防御裤——冰龙の草摺，样子不敢恭维。

分解

GR 7以下的合成，会用到大量下位任务中采集的素材。不过比起采集，分解才是获得此种素材的最佳途径。分解毫无疑问会花掉不少钱，但好处是速度大大提升。例如255个钢石，如果采用分解的话，大概5分钟就能搞定；如果靠手工采集的话，恐怕一个下午都未必够时间。因此大家绝对不要吝惜金钱，须知时间就是金钱！

一种素材可能有多种分解方法，这里当然只介绍最便宜的一种，详见下表。注意太刀分解能得召雷石の欠片，尽管太刀不可直接购买，但制作太刀的材料全部可以通过分解获得。


■这绝对是本作里女性最清凉的打扮。这能力打打GR 12以下的任务还是绰绰有余的。

装备名	分解结果	购买地
ハープーン	铁矿石	砂漠の町アルバナ
フェンサー系防具	银矿石	自由都市グリード
ナイフ	硝石	バランドール王国、パーモ村
こうら系防具	钢石	バッケイヤ
クレイモア	萤石	砂漠の町アルバナ
グラディエーター	燃料石	シンカ村
盟友のエストック	水晶石	バランドール王国
イノセント系防具	黄金色の绵毛	通关后全店有售
コットン系防具	三つ叶のクローバー	バランドール王国
デザート系防具	しなびたつる	砂漠の町アルバナ
硬皮の盾	ごつごつした毛皮	バランドール王国
ウィザー系防具	つやつやした毛皮	マイタウン
レイピア	なにかの骨	バランドール王国
ボーンロッド	巨人の骨	砂漠の町アルバナ
龙骨の刚弓	龙の骨	自由都市グリード
大树の杖	トレントの宿り木	自由都市グリード
ヒーターシールド	トレントの人面树	バッケイヤ
ショートソード	お化けクルミの壳	バランドール王国
エストック	サソリの小爪	砂漠の町アルバナ
レザー系防具	狼の毛皮	自由都市グリード
タージェ	蜂の外壳	砂漠の町アルバナ
スケイルシールド	土龙の鳞片	バッケイヤ
虎铁	风龙の鳞片	シンカ村

重点敌人介绍

冲合成就是拼素材，拼素材就是打敌人，而打敌人关键在于打大型敌人，那种一刀就秒的小怪自然没必要解说。这里要重点解说的是如何快速打倒GR 7以下的大型敌人的方法。为什么不解说GR 7以上的呢？这是因为GR 7以上的敌人都要去上级和超位任务打，大家都到GR 12了，想必对于这方面的心得不会比我贫乏多少，因此就直接略过了。

アースドラゴン、アイスドラゴン、ウィンドドラゴン、ファイヤードラゴン：四属性龙都是去古の龙王Ⅰ打比较好，单人可以轻松完成断背断尾再逃跑的壮举，反复即可。

アイアンゴーレム：进入最终迷宫后，这种敌人很多。可考虑在迷宫中存档，没出现或是没掉落想要的素材，直接退出读档即可。

アイスジャイアント：疾风の追击战Ⅰ的地下空洞就有。

大蜘蛛：疾风の追击战Ⅰ的野外有。顺带一提，个人感觉大土蜘蛛の卵壳是GR 7以下最难出的素材。

大水蜘蛛：虫の谷有很多。

グレアデイモス：单机部分仅在バンヘイブン荒野的地上有，不过全游戏里只有魔人の弓这一个装备需要刷单机部分的グレアデイモス。

ケルベロス：バンヘイブン荒野一进去就有，通往最终迷宫的路上也有不少。

ゴーレム：赤い巨人への复仇Ⅰ有不少，通往最终迷宫的路上也有不少。

黒机兵：最终迷宫的最终阶段很常见。

サイクロプス：相信没人会缺它的材料吧……

太古の守护者：和アイアンゴーレム一样。

トレント：虫の谷和通往最终迷宫的路上有很多。

トロル：ブラスタ平原就有，或者去打二王国战争の伤迹Ⅰ。

トロルキング：推荐虫の谷。

ビッグマウス：当然是疾风の追击战Ⅰ的野外，反复破坏部位就行。

メガロティグリス：ラグニッシュ砂漠有不少。

リトルグリーパー：仅在虫の谷出现。可以在毒虫任务最终战地点的附近存好档，反复打。

ロックガーディアン：推荐去通往最终迷宫的路上打。

单机部分很重要的两个地图是虫の谷以及通往最终迷宫的路上。虫の谷里有大水蜘蛛、トレント、トロルキング、リトルグリーパー；通往最终迷宫的路上有ロックガーディアン、ケルベロス、ゴーレム、トレント。只是敌人的配置是随机，应做好记录反复挑战。

白骑士谚语集 2　有了村姑鞋，配合村姑服、炎龙手、魔人脚，看上去好像只穿了一件衣服，但能力却是顶级的。为了达到这个效果，引得无数玩家为之废寝忘食。从科学上来说，村姑鞋的转圈速度要比冰龙足和影足快0.3秒，实用性还是不错的。



白骑士最强之道

最高攻击力

自身	63
技能	25
武器	226
胴装备	36
腕装备	35
脚装备	54
足装备	54
饰品	15
合计	508

武器：要想达到最高攻击力，武器方面只有魔剑ダーククラウド、真・魔人の大铊、妖刀：祸津这3把可供选择。制作难度方面，魔剑**ダーククラウド和妖刀**：祸津比较简单，但强化难度方面这两把都非常困难。前者只是因为出过救济任务，所以才有+10的强者，在救济任务复出之前，魔剑+10就是天方夜谭。再加上双手剑和双手刀在AC回复量上的先天性差异，三者比较之下，真・魔人の大铊无论是难度还是实用性方面都是最优秀的。

胴装备：GR 11的メタルホーバーク是惟一的选择。这件衣服的难度也不是盖的，需要9个大水蜘蛛の坚甲壳。尽管在水脉の苍龙Ⅲ任务里一次能打5只大水蜘蛛，尽管打死大水蜘蛛就有可能获得此物（而且有可能一次拿两个），但由于几率太低，依然能让所有人吐血。挑战这个素材有3种打法：A是挑战キャラバン队の护卫Ⅲ，12分钟过关，有打死和报酬两次机会；B是挑战水脉の苍龙Ⅲ的双龙S级，18分钟有5次机会，过关还能搏一搏冰龙の坚头盖和冰龙の纯血；C是在水脉の苍龙Ⅲ里砍完3只蜘蛛就闪人，8分钟有3次机会。C无疑是最快捷的方法，但这个过程极其枯燥。

腕装备：炎龙の腕轮、ワイバーンアーム是不二之选。从性能上来说，前者比后者少16点防御，但速度快得多，而且样子好看，能完美地收纳于大部分衣服里。不过炎龙の腕轮所需的3个炎巨人の魔眼，即使是在开了救济任务迫り来る巨影的今天，也不是说出就能出的。而ワイバーンアーム所需的素材可以在这个任务中轻松搞定。不过如果哪天这个任务取消了，那想要ワイバーンアーム的话就得去垃圾屋打金人，相当恐怖。

脚装备：共有4个选择：ミラージュフォールド、魔人の脚衣、ブラッディトラウザ、デモンズトラウザ。魔人の脚衣从性能、难度、外观来看，都是上上之选，强烈推荐。デモンズトラウザ因为还附加54点贤，对于魔武双修的玩家来说也很有吸引力，制作和强化也不算太难。

足装备：可选择的非常多，计有：アリストピガッシュ、骑士团长の胫当、レギオンズフット、冰龙の足铠、シャドウソルレット，而且性能也大同小异，因此外观反而最为重要。人称"绣花鞋"的アリストピガッシュ完美地模拟了素足，配合大部分布衣再加上炎龙の腕轮、魔人の脚衣后，看上去就和只穿了一件衣服一样，因此是很多玩家的最爱，当然难度也不是吹的，需要两个火龙の坚头盖；骑士团长の胫当是绝对领域爱好者的必推之物，不过两个古龙の纯血和3个昏睡袋都有一定运气成分；レギオンズフット、冰龙の足铠样子比较接近，配合特定服装比较统一，不过后者制作需要的冰龙の纯血可以在降版本后较为轻松地单人搞定，因此是最简单的，强烈推荐；シャドウソルレット在女性身上是一双黑色的长筒高跟鞋，因此深受广大玩家的欢迎，同样推荐。



■大水甲+炎龙手+魔人脚+村姑鞋=顶级攻击力。

最高防御力

自身	64
技能	26
武器&盾	14+69
胴装备	113
腕装备	130
脚装备	101
足装备	76
饰品	19
合计	612

武器＆盾：惟一的组合的英雄の枪＆暗黑の大盾。前者需要两个虫の大胆石，后者需要两个魔石魔炮和两个古魔人の大印。所需材料都不是顶级的，但还是要花一些时间的。好在这两件装备都非常容易强化。

胴装备：GR 11的ワイバーンプレートは最强的胴装备，如果没有救济任务迫り来る巨影的话，这个装备需要反复挑战垃圾屋的金人，很考耐心。有救济任务的今天，就没有难度可言了。

腕装备：シャドウガントレ是惟一的选择，单是这一件装备就能提供130的防御力，而且还有42的素早さ，称为最佳当之无愧。不过制作所需的魔兽の大魔眼以及强化所需的合成兽の大假面都很不好搞。其实从实用角度来说，ミラージュガントレ才是最佳的，但难度高得夸张。デモンズフィスト作为替代品是备选方案之一。

脚装备：冰龙の草摺是惟一选择，但难度很高。其实制作难度很低的魔人の脚衣在实用性上远远胜过冰龙の草摺，不是极限玩家的话不必过于苛求。

足装备：由于没有附加守りBONUS的足装备，因此两件重铠的足装备，冰龙の足铠和シャドウソルレット成为最后的赢家。前者制作难度已，后者更加美观，看玩家自己喽。

最高魔力

自身	48
技能	25
武器	148
胴装备	55
腕装备	35
脚装备	54
足装备	35
饰品	15
合计	415

武器：制作和强化均很简单的カマシュトリの杖便是最强武器。

胴装备：人称"村姑服"的アリストダルマティカ是法师的最强选择，反复挑战毒虫便能完成。值得一提的是加54点贤さ的胴装备足足有4件之多，其中还包括两件重甲，着实让人无语。

腕装备：バリアントガントレ是惟一的选择，你需要反复挑战垃圾屋的岩人和铁人。

脚装备：在这一项上有3个选择：ミラージュフォールド、レギオンズトラウザ、デモンズトラウザ，从难度上来说无疑是后者大获全胜，它也是战士的一个选择。

足装备：メタルレギンス是惟一的选择。此项装备制作需要两个輝く金の块，若不是有救济任务迫り来る巨影，一般来说直接放弃比较明智。而强化至10还需要3个大水蜘蛛の坚甲壳，其艰辛程度在前面已经说过了。



白骑士谚语集 3 斧重打，剑强斩，刺突防御要数枪，弓靠急所和异常，法师两眼泪汪汪。

最高精神

自身	49
技能	25
武器&盾	11+28
胴装备	78
腕装备	75
脚装备	74
足装备	57
饰品	18
合计	415

由于布衣在强化的时候能同时增加物理防御和魔法防御，因此最高精神一定非布衣莫属。

武器＆盾： 圣剑グレイセス＋セイントアスピス。前者的难点在于光雷石一颗。后者若是没有救济任务，从制作到强化无一不难。

胴装备： 魔人の法衣。最实用的衣服之一。

腕装备： アリストグローブ，俗称"村姑手"。

脚装备： ブラッディトラウザ，值得一提的是这件装备还加攻击力。

足装备： GR 11的炎龙の靴称了雄，有点"山中无老虎"的意思。

最高素早さ

自身	45
技能	25
武器	11
胴装备	0
腕装备	42
脚装备	42
足装备	42
饰品	15
合计	222

素早さ是全能力中最低的一项数值，由于没有增加素早さ的盾和衣服，导致大量装备并列。

武器： 共有8件武器上榜，其中甚至有GR 11的武器，它们是：魔剑ダークブレイズ、オリハルコンダガー、邪眼刀、仁王丸、灵鸟の圣斧、真・魔人の大斧、フレイムクーゼ、ドミニオンボウ。

腕装备： 骑士团长の腕当、レギオンズフィスト、ブラッディカフス、シャドウガントレ均可选择。

脚装备： 可选择的有アリストズボン、冰龙の草摺，前者目前正有流行的趋势。

足装备： 惟二的两件装备ミラージュサバトン、デモンズレギンス都很有难度，感觉非常不值。



最高器用さ

自身	44
技能	25
武器	11
胴装备	44
腕装备	24
脚装备	24
足装备	44
饰品	15
合计	231

器用さ和素早さ的情况类似，不过还好有增加器用さ的衣服。

武器： 朱罗の伤迹、ソウルイーター、オリハルコンダガー、古锭刀、サタンブローヴァ、ガーディアンスピア、オクスタン、デモングレイブ、ルーンシューター、ドミニオンボウ、アポロンの弓。

胴装备： ミラージュアーマー、デモンズメイル。

腕装备： 炎龙の腕轮、メタルフィンガー。

脚装备： バリアントクウィス。

足装备： アリストピガッシュ、骑士团长の胫当、レギオンズフット、冰龙の足铠、魔人の靴、ブラッディゲートル、シャドウソルレット。

最高HP

自身	510
技能	200
武器&盾	120+56
胴装备	192
腕装备	160
脚装备	152
足装备	152
饰品	45
合计	1587

武器＆盾： ツクヨミ／真・魔人の枪＋ジェネラルシールド的组合最强，不过ジェネラルシールド的难度非常大。

胴装备： GR 12的三件重铠上榜了：ミラージュアーマー、冰龙の重铠、シャドウアーマー，不过其实用性都非常低。

腕装备： ブラッディカフス是惟一之选。

脚装备： 毫不起眼的シャドウクウィス成了惟一选择。

足装备： 比较亲切的几件装备：ミラージュサバトン、冰龙の足铠、シャドウソルレット。

最高MP

自身	210
技能	200
武器	104
胴装备	96
腕装备	64
脚装备	72
足装备	96
饰品	45
合计	887

武器： 灵刀：斑鸠和カマシュトリの杖共获此殊荣，老实说这对于灵刀：斑鸠实在是天大的讽刺。

胴装备： アリストダルマティカ、魔人の法衣。

腕装备： アリストグローブ。

脚装备： アリストズボン、魔人の脚衣

足装备： ブラッディゲートル。



最高伤害

最高攻击力不等于最高伤害，这个道理想必大家都能明白。本作的属性伤害威力非常大，能达到1.5倍。游戏中要想打出最高伤害，毫无疑问应该使用双手斧サタンブローヴァ。サタンブローヴァ距离顶级攻击力仅差1点，但天生自带3点火属性，省去了强化属性的麻烦，因此实际上比那3把226点攻击力的武器攻击力还要高出两点。而双手斧招式的伤害系数之高，也不是双手剑能比的。

敌人的选择方面，当然是找防御力低且同时弱火和打击的敌人，如此算来最佳选择应该是单机部分的トレント和アイアンゴーレム。之所以选择这两位，是因为它们的HP高，能够挨下一记铠碎き。首先我们应该发动狮子の咆哮(攻击力+30%)，之后来一记铠碎き(敌防御力−15%)，这时目标会蹲下，再发动14AC的连续技就可以了。

连续技方面，自然是用最强的，不考虑AC消耗。这里推荐的连续技如下：

振り下ろす、碎く、アサルトドライブ、フルスイング、暴れ碎き、ブンまわす、ナイトメア

很遗憾，我也没办法告诉大家这个数值究竟是多少，因为サタンブローヴァ需要5个红炎石，我个人目前才一个……而且就算有了5个红炎石，也不是真正意义上的最高伤害，除了伤害本身就有约5%的浮动之外，还要考虑会心一击1.5倍伤害的加成。如果能次次会心一击，显然才是最高的伤害，当然我们可以简单地乘上1.5，这样就能知道最后的威力了。不过具体是多少，希望大家自行尝试，请允许在下小小地偷个懒吧。(笑)



白骑士谚语集3 斧头长于打击，剑长于斩，枪以突刺为主，防御技也很可靠；弓因为攻击力太低，只能靠神技急所击ち和异常状态来提高使用率。至于法师的羸弱就不多说了。

下位(GR 1～6)全武器资料一览



考虑到合成奖杯的需要，这里把下位全武器的资料列出来。由于下位武器强化至+5（极少数能+10）的BONUS可以忽略不计，这里就不特意列出来了。下位防具由于性能低劣，加上合成新防具也用不着强化旧防具，因此就直接省掉了。要想冲合成奖杯的话，防具做出来就可以了。

下位武器有一部分可以直接购买，不过有些需要到通关以后才能买到。因为此文的目的是方便大家冲合成奖杯，因此就不具体列出哪些武器可以提前购买了，统统按玩家已经通关来算。

单手剑

护身用の剑	
レナード初期装备	
+1	九级×1
+2	九级×1 + お化けクルミの壳×2
+3	九级×1 + お化けクルミの壳×2 + 铜矿石×1
+4	九级×1 + お化けクルミの壳×4 + 铜矿石×3
+5	九级×1 + お化けクルミの壳×6 + 狼の牙×3

ショートソード	
店：バランドール王国	
+1	九级×1
+2	九级×1 + お化けクルミの壳×2
+3	九级×1 + お化けクルミの壳×2 + 铜矿石×2
+4	九级×1 + お化けクルミの壳×4 + 铜矿石×3
+5	九级×1 + お化けクルミの壳×6 + 狼の牙×3

ロングソード	
エルドア初期装备	
宝：ブラスタ平原（B–6）	
+1	九级×1
+2	九级×1 + 铜矿石×2
+3	九级×1 + 铜矿石×2 + 狼の牙×2
+4	九级×1 + 铜矿石×4 + 狼の牙×3
+5	九级×1 + 铜矿石×6 + 巨人の骨×3

レイピア	
店：バランドール王国	
+1	九级×1
+2	九级×1 + なにかの骨×2
+3	九级×1 + なにかの骨×2 + 巨人の骨×2
+4	九级×1 + なにかの骨×4 + 巨人の骨×3
+5	八级×1 + なにかの骨×6 + サソリの小爪×3

ブロードソード	
宝：ラグニッシュ砂漠（D–2）	
合成	
+1	九级×1
+2	九级×1 + 铜矿石×2
+3	八级×1 + 铜矿石×2 + 炎巨人の足轮×2
+4	八级×1 + 铜矿石×4 + 炎巨人の足轮×3
+5	八级×1 + 铜矿石×6 + 铁矿石×3

エストック	
カーラ初期装备	
店：砂漠の町アルバナ	
合成	
+1	九级×1
+2	八级×1 サソリの小爪×2
+3	八级×1 サソリの小爪×2 土人形の欠片×2
+4	八级×1 サソリの小爪×4 土人形の欠片×3
+5	八级×1 サソリの小爪×6 召雷石の欠片×3

カッツバルゲル	
宝：フランダール山脉登山道（B–4）	
合成	
+1	八级×1
+2	八级×1 + 铁矿石×2
+3	八级×1 + 铁矿石×2 + 萤石×2
+4	八级×1 + 铁矿石×4 + 萤石×3
+5	七级×1 + 铁矿石×6 + 大蜘蛛の爪×3

ノルディアソード	
合成	
+1	八级×1
+2	八级×1 + 铁矿石×2
+3	七级×1 + 铁矿石×2 + 龙の牙×2
+4	七级×1 + 铁矿石×4 + 龙の牙×3
+5	七级×1 + 铁矿石×6 + 银矿石×3

カットラス	
合成	
+1	八级×1
+2	八级×1 + トカゲの牙×2
+3	八级×1 + トカゲの牙×2 + 冰巨人の足轮×2
+4	七级×1 + トカゲの牙×4 + 冰巨人の足轮×3
+5	七级×1 + トカゲの牙×6 + 岩人形の欠片×3

サイフォス	
店：自由都市グリード	
合成	
+1	八级×1
+2	七级×1 + 铁矿石×2
+3	七级×1 + 铁矿石×2 + 银矿石×2
+4	七级×1 + 铁矿石×4 + 银矿石×3
+5	七级×1 + 铁矿石×6 + 钢石×3

盟友のエストック	
店：バランドール王国	
合成	
+1	七级×1
+2	七级×1 + 水晶石×2
+3	七级×1 + 水晶石×2 + トレントの人面树×2
+4	六级×1 + 水晶石×4 + トレントの人面树×3
+5	六级×1 + 水晶石×6 + 冰巨人の假面×3

スクラマサクス	
合成	
+1	七级×1
+2	七级×1 + 银矿石×2
+3	七级×1 + 银矿石×2 + 甲虫の化石×2
+4	七级×1 + 银矿石×4 + 甲虫の化石×3
+5	六级×1 + 银矿石×6 + 土龙の爪×3

王宫骑士の剑	
合成	
+1	七级×1
+2	七级×1 + 黑曜石×2
+3	七级×1 + 黑曜石×2 + 铁人形の欠片×2
+4	七级×1 + 黑曜石×4 + 铁人形の欠片×3
+5	六级×1 + 黑曜石×6 + 黑机兵の破片×3

军刀	
合成	
+1	七级×1
+2	七级×1 + 钢石×2
+3	七级×1 + 钢石×2 + 大水蜘蛛の颚×2
+4	六级×1 + 钢石×4 + 大水蜘蛛の颚×3
+5	六级×1 + 钢石×6 + 风龙の爪×3

タルワール	
店：バッケイヤ	
合成	
+1	七级×1
+2	六级×1 + 水晶石×2
+3	六级×1 + 水晶石×2 + 巨兽の骨×2
+4	六级×1 + 水晶石×4 + 巨兽の骨×3
+5	五级×1 + 水晶石×6 + 金の欠片×3

ダマスカスソード	
合成	
+1	七级×1
+2	七级×1 + 钢石×2
+3	六级×1 + 钢石×2 + トロルキングの腕轮×2
+4	六级×1 + 钢石×4 + トロルキングの腕轮×3
+5	五级×1 + 钢石×6 + 冰龙の爪×3

グラディエータ	
店：シンカ村	
合成	
+1	六级×1 + 燃料石×1
+2	六级×1 + 燃料石×3
+3	六级×1 + 燃料石×5 + 土龙のひげ×2
+4	五级×1 + 燃料石×5 + 土龙のひげ×3
+5	五级×1 + 燃料石×7 + 金人形の欠けた面×2

圣银のレイピア	
合成	
+1	六级×1 + 水晶石×1
+2	六级×1 + 水晶石×3
+3	五级×1 + 水晶石×5 + 火龙のひげ×2
+4	五级×1 + 水晶石×5 + 火龙のひげ×3
+5	五级×1 + 水晶石×7 + 赤炎石の欠片×2

军刀・银鸡	
合成	
+1	六级×1 + 钢石×1
+2	六级×1 + 钢石×3
+3	六级×1 + 钢石×5 + 风龙のひげ×2
+4	五级×1 + 钢石×5 + 风龙のひげ×3
+5	五级×1 + 钢石×7 + 黑机兵の欠けた面×2

マスターフルーレ	
店：通关后所有商店	
合成	
+1	六级×1
+2	五级×1 + 钢石×2
+3	五级×1 + 钢石×2 + 兵队蜂の针×1
+4	五级×1 + 钢石×3 + 兵队蜂の针×2
+5	五级×1 + 钢石×5 + 钢糸玉×1
+6	五级×1 + 钢石×7 + 兵队蜂の针×2
+7	五级×1 + 钢石×7 + 兵队蜂の针×2
+8	四级×1 + 兵队蜂の针×3 + 钢糸玉×2
+9	四级×1 + 兵队蜂の针×4 + 钢糸玉×3
+10	四级×1 + 钢糸玉×4 + 大土蜘蛛の毒针×1

短剑

ナイフ	
店：バランドール王国、パーモ村	
+1	九级×1
+2	九级×1 + 硝石×2
+3	九级×1 + 硝石×2 + お化けクルミの壳×2
+4	九级×1 + 硝石×4 + お化けクルミの壳×3
+5	八级×1 + 硝石×6 + 狼の牙×3

ダガー	
合成	
+1	九级×1
+2	九级×1 + なにかの骨×2
+3	八级×1 + なにかの骨×2 + 狼の牙×2
+4	八级×1 + なにかの骨×4 + 狼の牙×3
+5	八级×1 + なにかの骨×6 + トレントの枝×3

バトルナイフ	
店：砂漠の町アルバナ	
合成	
+1	九级
+2	八级×1 + 铜矿石×2
+3	八级×1 + 铜矿石×2 + サソリの小爪×2
+4	八级×1 + 铜矿石×4 + サソリの小爪×3
+5	八级×1 + 铜矿石×6 + 炎巨人の假面×3

白骑士谚语集 2 有欲则刚，无欲则软

クリス	
合成	
宝：ラグニッシュ砂漠 (E–8)	
+1	八级
+2	八级×1 + 巨人の骨×2
+3	八级×1 + 巨人の骨×2 + 铁矿石×2
+4	八级×1 + 巨人の骨×4 + 铁矿石×3
+5	七级×1 + 巨人の骨×6 + 糸玉×3

リッパーナイフ	
合成	
+1	八级×1
+2	八级×1 + アンモナイトの化石×2
+3	七级×1 + アンモナイトの化石×2 + 萤石×2
+4	七级×1 + アンモナイトの化石×4 + 萤石×3
+5	七级×1 + アンモナイトの化石×6 + 大土蜘蛛の颚×3

グラディウス	
店：自由都市グリード	
合成	
+1	八级×1
+2	七级×1 + 银矿石×2
+3	七级×1 + 银矿石×2 + 甲虫の化石×2
+4	七级×1 + 银矿石×4 + 甲虫の化石×3
+5	六级×1 + 银矿石×6 + 土龙の鳞片×3

バンディッツナイフ	
合成	
+1	七级×1
+2	七级×1 + 钢石×2
+3	七级×1 + 钢石×2 + 蜂の颚×2
+4	七级×1 + 钢石×4 + 蜂の颚×3
+5	六级×1 + 钢石×6 + 蜘蛛の铁糸×3

サイ	
店：バッケイヤ	
合成	
+1	七级×1 + 杉の枝木×3
+2	七级×1 + 杉の枝木×3
+3	六级×1 + 杉の枝木×5 + 风龙の爪×2
+4	六级×1 + 杉の枝木×5 + 风龙の爪×3
+5	五级×1 + 杉の枝木×7 + 风龙の鳞片×2

バゼラード	
合成	
+1	六级×1
+2	五级×1 + 钢石×2
+3	五级×1 + 钢石×2 + 水晶石×1
+4	五级×1 + 钢石×3 + 水晶石×2
+5	五级×1 + 钢石×5 + 兵队蜂の壳×1
+6	五级×1 + 钢石×7 + 水晶石×2
+7	五级×1 + 钢石×7 + 水晶石×2
+8	四级×1 + 水晶石×3 + 兵队蜂の壳×2
+9	四级×1 + 水晶石×4 + 兵队蜂の壳×3
+10	四级×1 + 兵队蜂の壳×4 + 饿狼の血×1

单手斧

石斧	
店：バランドール王国	
合成	
+1	九级×1 + ゴロゴロした岩×2
+2	九级 ×1 + ゴロゴロした岩 ×2 + しなびたつる ×2
+3	八级 ×1 + ゴロゴロした岩 ×4 + しなびたつる ×3
+4	八级×1 + ゴロゴロした岩×4 + 樫の枝木×2
+5	八级×1 + ゴロゴロした岩×5 + 樫の枝木×3

ハンドアックス	
店：砂漠の町アルバナ	
+1	九级×1 + 铁矿石×2
+2	八级×1 + 铁矿石×2 + 樫の原木×2
+3	八级×1 + 铁矿石×4 + 樫の原木×3
+4	八级×1 + 铁矿石×4 + 樫の枝木×2
+5	七级×1 + 铁矿石×5 + 樫の枝木×3

マチェット	
合成	
+1	八级×1 + 铁矿石×2
+2	八级×1 + 铁矿石×2 + 樫の原木×2
+3	八级×1 + 铁矿石×4 + 樫の原木×3
+4	七级×1 + 铁矿石×4 + 樫の枝木×2
+5	七级×1 + 铁矿石×5 + 樫の枝木×3

メイス	
店：自由都市グリード	
合成	
+1	八级×1 + 银矿石×2
+2	八级×1 + 银矿石×2 + 黑曜石×2
+3	七级×1 + 银矿石×4 + 黑曜石×3
+4	七级×1 + 银矿石×4 + 钢石×2
+5	七级×1 + 银矿石×5 + 钢石×3

トマホーク	
合成	
+1	八级×1 + 钢石×2
+2	七级×1 + 钢石×2 + 水晶石×2
+3	七级×1 + 钢石×4 + 水晶石×3
+4	六级×1 + 钢石×4 + オオアゴカミキリ×2
+5	六级×1 + 钢石×5 + オオアゴカミキリ×3

フランキスカ	
店：バッケイヤ	
合成	
+1	七级×1 + 钢石×2
+2	六级×1 + 钢石×3 + 水晶石×2
+3	六级×1 + 钢石×5 + 水晶石×3
+4	六级×1 + 钢石×5 + ヒメタマムシ×2
+5	五级×1 + 钢石×7 + ヒメタマムシ×3

タバール	
合成	
+1	七级×1 + 钢石×2
+2	六级×1 + 钢石×3 + 燃料石×2
+3	六级×1 + 钢石×5 + 燃料石×3
+4	五级×1 + 钢石×5 + 人形の铁块×2
+5	五级×1 + 钢石×7 + 人形の铁块×3

シルバーメイス	
店：通关后所有商店	
合成	
+1	六级×1 + 钢石×1
+2	五级×1 + 钢石×2
+3	五级×1 + 钢石×3 +水晶石×1
+4	五级×1 + 钢石×3 +水晶石×2
+5	五级×1 + 钢石×4 +サソリの壳×1
+6	五级×1 + 钢石×5 +水晶石×3
+7	五级×1 + 钢石×7 +水晶石×3
+8	四级×1 + 水晶石×4 +サソリの壳×2
+9	四级×1 + 水晶石×5 +サソリの壳×3
+10	四级×1 + サソリの壳×4 +兵队蜂の颚×1

双手剑

バスタードソード	
店：バランドール王国2	
+1	九级×1 + 铜矿石×4
+2	九级×1 + 铜矿石×6
+3	八级×1 + 铜矿石×8 丈夫な锁×5
+4	八级×1 + 铜矿石×10 丈夫な锁×8
+5	八级×1 + 铜矿石×12 糸玉×5

クレイモア	
店：砂漠の町アルバナ	
+1	九级×1 + 硝石×4
+2	八级×1 + 硝石×6
+3	八级×1 + 硝石×8 トカゲの牙×5
+4	八级×1 + 硝石×10 トカゲの牙×8
+5	七级×1 + 硝石×12 龙の牙×5

钢の大剑	
店：自由都市グリード	
合成	
+1	八级×1 + 铁矿石×4
+2	八级×1 + 铁矿石×6
+3	八级×1 + 铁矿石×8 炎巨人の假面×5
+4	七级×1 + 铁矿石×10 炎巨人の假面×8
+5	七级×1 + 铁矿石×12 钢石×5

バルバロイブレード	
合成	
+1	八级×1 + 银矿石×4
+2	八级×1 + 银矿石×6
+3	七级×1 + 银矿石×8 铁人形の欠片×5
+4	七级×1 + 银矿石×10 铁人形の欠片×8
+5	七级×1 + 银矿石×12 土龙の鳞片×5

グレートソード	
店：自由都市グリード	
宝：バンカーロード采掘场 (B–3)	
合成	
+1	八级×1 + 银矿石×4
+2	七级×1 + 银矿石×6
+3	七级×1 + 银矿石×8 魔晶石の欠片×5
+4	六级×1 + 银矿石×10 魔晶石の欠片×8
+5	六级×1 + 银矿石×12 火龙の鳞片×5

ツヴァイハンダー	
合成	
+1	七级×1 + 钢石×4
+2	七级×1 + 钢石×6
+3	六级×1 + 钢石×8 ごつごつした毛皮×5
+4	六级×1 + 钢石×10 ごつごつした毛皮×8
+5	六级×1 + 钢石×12 トロルの羽饰り×5

青龙刀	
店：バッケイヤ2	
合成	
+1	七级×1 + 钢石×4
+2	六级×1 + 钢石×6
+3	六级×1 + 钢石×8 冰巨人の假面×5
+4	六级×1 + 钢石×10 冰巨人の假面×8
+5	五级×1 + 钢石×12 风龙のひげ×5

ロックブレイカー	
店：マイタウン	
合成	
+1	七级×1 + 钢石×4
+2	六级×1 + 钢石×6
+3	六级×1 + 钢石×8 人形の岩块×6
+4	五级×1 钢石×12 人形の岩块×8
+5	五级×1 钢石×15 魔晶石の块×6

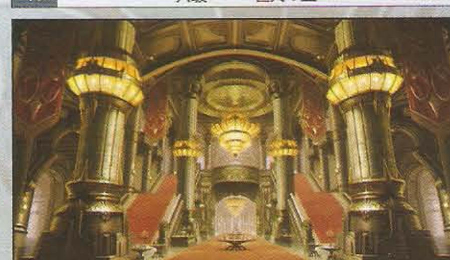
双手刀

太刀	
宝：フランダール山脉登山道 (A–4)	
合成	
+1	九级×1 + 召雷石の欠片×8
+2	八级×1 + 巨人のしゃれこうべ×6
+3	八级×1 + 召雷石の欠片×12
+4	八级×1 + 巨人のしゃれこうべ×10
+5	七级×1 + 龙の牙×6

打刀	
合成：GR 3	
+1	八级×1 + 冰巨人の足轮×8
+2	八级×1 + 龙の卵×6
+3	七级×1 + 冰巨人の足轮×12
+4	七级×1 + 龙の卵×10
+5	大土蜘蛛の卵壳×6

倭刀	
合成	
+1	八级×1 + 谷虫の棘×8
+2	七级×1 + 大水蜘蛛の颚×6
+3	七级×1 + 谷虫の棘×12
+4	六级×1 + 大水蜘蛛の颚×10
+5	六级×1 + 封印符×6

圆头太刀	
合成	
+1	七级×1 + トレントの人面树×8
+2	七级×1 ひびわれた铠片×6
+3	七级×1 トレントの人面树×12
+4	六级×1 + ひびわれた铠片×10
+5	六级×1 + 巨人の血×6



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

白骑士谚语集 1

都说无欲则刚，不过在这里要反过来说。单从强度来说，只要打出 450 套装外加大水甲，其实就已经可以封盘了。加上这游戏的重复性很高，而珍稀素材的掉率又低，因此如果没有追求的话，很容易产生放弃的念头。幸好官方还在以两周一次的频率放出新任务，否则有封盘念头的人会更多吧！

虎铁	
店：シンカ村	
合成	
+1	七级×1 ＋ 风龙の鳞片×8
+2	六级×1 ＋ 冰龙の鳞片×6
+3	六级×1 ＋ 风龙の鳞片×12
+4	六级×1 ＋ 冰龙の鳞片×10
+5	五级×1 ＋ 魔晶石×6

小乌丸	
合成	
+1	七级×1 ＋ 铁人形の欠けた面×8
+2	六级×1 ＋ 金人形の欠けた面×8
+3	六级×1 ＋ 铁人形の欠けた面×12
+4	五级×1 ＋ 金人形の欠けた面×12
+5	五级×1 ＋ 黑机兵の欠けた面×8

斩马刀	
店：通关后所有商店	
合成	
+1	六级×1 ＋ 钢石×4
+2	五级×1 ＋ 钢石×5
+3	五级×1 ＋ 金矿石×2
+4	五级×1 ＋ 金矿石×3
+5	五级×1 ＋ 土巨兽の牙×2
+6	五级×1 ＋ 钢石×7 金矿石×3
+7	五级×1 ＋ 钢石×7 金矿石×3
+8	四级×1 ＋ 金矿石×4 土巨兽の牙×3
+9	四级×1 ＋ 金矿石×5 土巨兽の牙×3
+10	四级×1 ＋ 土巨兽の牙×4 巨大な颚×2

双手斧

バトルアックス	
店：バランドール王国	
+1	九级×1 ＋ 铜矿石×5
+2	九级×1 ＋ 铜矿石×10
+3	八级×1 ＋ 铜矿石×10+硝石×8
+4	八级×1 ＋ 铜矿石×12+铁矿石×8
+5	八级×1 ＋ 硝石×10+银矿石×8

战士の大斧	
店：砂漠の町アルバナ	
+1	九级×1 ＋ 铜矿石×5
+2	八级×1 ＋ 铜矿石×10
+3	八级×1 ＋ 铜矿石×10+铁矿石×8
+4	八级×1 ＋ 铜矿石×12+铁矿石×8
+5	七级×1 ＋ 铁矿石×10+银矿石×8

ブロードアックス	
合成	
+1	八级×1 ＋ 铁矿石×5
+2	八级×1 ＋ 铁矿石×10
+3	八级×1 ＋ 铁矿石×10+黑曜石×8
+4	七级×1 ＋ 铁矿石×12+银矿石×8
+5	七级×1 ＋ 黑曜石×10+银矿石×8

バルディッシュ	
店：自由都市グリード	
合成	
+1	八级×1 ＋ 铁矿石×5
+2	八级×1 ＋ 铁矿石×10
+3	七级×1 ＋ 铁矿石×10+银矿石×8
+4	七级×1 ＋ 铁矿石×12+银矿石×8
+5	七级×1 ＋ 银矿石×10+钢石×8

グレートアックス	
合成	
+1	七级×1 ＋ 铁矿石×5
+2	七级×1 ＋ 铁矿石×10
+3	六级×1 ＋ 铁矿石×10+银矿石×8
+4	六级×1 ＋ 铁矿石×12+钢石×8
+5	六级×1 ＋ 银矿石×10+钢石×8

ヘヴィアックス	
店：バッケイヤ2	
合成	
+1	七级×1 ＋ 铁矿石×5
+2	六级×1 ＋ 铁矿石×10
+3	六级×1 ＋ 铁矿石×10+银矿石×8
+4	六级×1 ＋ 铁矿石×12+钢石×8
+5	五级×1 ＋ 银矿石×10+钢石×8

ヴァリアントアックス	
店：マイタウン	
合成	
+1	七级×1 ＋ 铁矿石×6
+2	六级×1 ＋ 铁矿石×10
+3	六级×1 ＋ 铁矿石×12+银矿石×12
+4	五级×1 ＋ 铁矿石×15+钢石×10
+5	五级×1 ＋ 银矿石×15+钢石×10

ブローヴァ	
合成	
+1	六级×1 ＋ 钢石×3
+2	五级×1 ＋ 钢石×4
+3	五级×1 ＋ 金矿石×3
+4	五级×1 ＋ 金矿石×4
+5	五级×1 ＋ 紫水晶×3
+6	五级×1 ＋ 钢石×6 ＋ 金矿石×4
+7	五级×1 ＋ 钢石×7 ＋ 金矿石×5
+8	四级×1 ＋ 金矿石×6 ＋ 紫水晶×4
+9	四级×1 ＋ 金矿石×7 ＋ 紫水晶×4
+10	四级×1 ＋ 紫水晶×5 ＋ 巨人の棍棒×2

枪

スピア	
店：バランドール王国	
合成	
+1	九级×1
+2	九级×1 ＋ 铜矿石×2
+3	八级×1 ＋ 铜矿石×4 ＋ 丈夫な枝×2
+4	八级×1 ＋ 铜矿石×5 ＋ 丈夫な枝×3
+5	八级×1 ＋ 铜矿石×7 ＋ 樫の枝木×2

ハープーン	
店：砂漠の町アルバナ	
合成	
+1	九级×1
+2	八级×1 ＋ 铁矿石×2
+3	八级×1 ＋ 铁矿石×4 ＋ サソリの小爪×2
+4	八级×1 ＋ 铁矿石×5 ＋ サソリの小爪×3
+5	七级×1 ＋ 铁矿石×7 ＋ 樫の枝木×2

パイク	
合成	
+1	八级×1
+2	八级×1 ＋ 铁矿石×2
+3	八级×1 ＋ 铁矿石×4 ＋ 蜂の针×2
+4	七级×1 ＋ 铁矿石×5 ＋ 蜂の针×3
+5	七级×1 ＋ 铁矿石×7 ＋ 杉の原木×2

グレイヴ	
合成	
+1	八级×1
+2	八级×1 ＋ 银矿石×2
+3	七级×1 ＋ 银矿石×4 ＋ 蜘蛛の毒牙×2
+4	七级×1 ＋ 银矿石×5 ＋ 蜘蛛の毒牙×3
+5	七级×1 ＋ 银矿石×7 ＋ 钢石×2

镰切	
宝：グリード地下回廊（C-4）	
合成	
+1	八级×1
+2	七级×1 ＋ 银矿石×2
+3	七级×1 ＋ 银矿石×4 ＋ トカゲの尻尾×2
+4	七级×1 ＋ 银矿石×5 ＋ トカゲの尻尾×3
+5	七级×1 ＋ 银矿石×7 ＋ オオアゴカミキリ×2

ハルバード	
合成	
+1	七级×1
+2	七级×1 ＋ 钢石×2
+3	六级×1 ＋ 钢石×4 ＋ サソリの小尻尾×2
+4	六级×1 ＋ 钢石×5 ＋ サソリの小尻尾×3
+5	七级×1 ＋ 钢石×7 ＋ 谷虫の棘×2

パルチザン	
店：シンカ村	
合成	
+1	七级×1
+2	六级×1 ＋ 钢石×2
+3	六级×1 ＋ 钢石×4 ＋ サソリの小头壳×2
+4	六级×1 ＋ 钢石×6 ＋ サソリの小头壳×3
+5	五级 ×1 ＋ サソリの小头壳 ×3 ＋ バジリスクの尻尾 ×2

王宫骑士の枪	
店：通关后所有商店	
合成	
+1	六级×1 ＋ 钢石×1
+2	五级×1 ＋ 钢石×2
+3	五级×1 ＋ 钢石×3 ＋ 杉の枝木×1
+4	五级×1 ＋ 钢石×5 ＋ 杉の枝木×1
+5	五级×1 ＋ 钢石×7 ＋ 金矿石×2
+6	五级×1 ＋ 杉の枝木×3
+7	五级×1 ＋ 杉の枝木×3
+8	四级×1 ＋ 杉の枝木×4 ＋ 金矿石×2
+9	四级×1 ＋ 杉の枝木×6 ＋ 金矿石×3
+10	四级×1 ＋ 金矿石×3 ＋ 土巨兽の尾×1

弓

木の弓	
店：バランドール王国	
宝：ブラスト平原	
+1	九级×1 ＋ 丈夫な枝×1
+2	九级×1 ＋ 丈夫な枝×3 ＋ しなびたつる×2
+3	九级×1 ＋ 丈夫な枝×3 ＋ 糸玉×2
+4	九级×1 ＋ 丈夫な枝×5 ＋ しなびたつる×3
+5	八级×1 ＋ 丈夫な枝×7 ＋ 糸玉×3

兽骨の弓	
宝：ノルディア坑道	
合成	
+1	九级×1 ＋ なにかの骨×1
+2	九级×1 ＋ なにかの骨×3 ＋ 巨人の骨×2
+3	八级×1 ＋ なにかの骨×3 ＋ 糸玉×2
+4	八级×1 ＋ なにかの骨×5 ＋ 巨人の骨×3
+5	八级×1 ＋ なにかの骨×7 ＋ 糸玉×3

ハンティングボウ	
店：砂漠の町アルバナ	
合成	
+1	九级×1 ＋ サソリの小爪×1
+2	八级×1 ＋ サソリの小爪×3 ＋ 小さな苗木×2
+3	八级×1 ＋ サソリの小爪×3 ＋ 糸玉×2
+4	八级×1 ＋ サソリの小爪×5 ＋ 小さな苗木×3
+5	七级×1 ＋ サソリの小爪×7 ＋ 糸玉×3

丸木弓	
合成	
+1	九级×1 ＋ トレントの宿り木×1
+2	八级×1 ＋ トレントの宿り木×3 ＋ 樫の原木×2
+3	八级×1 ＋ トレントの宿り木×3 ＋ 糸玉×2
+4	八级×1 ＋ トレントの宿り木×5 ＋ 樫の原木×3
+5	七级×1 ＋ トレントの宿り木×7 ＋ 糸玉×3

コンポジットボウ	
店：自由都市グリード	
合成	
+1	八级×1 ＋ 铁矿石×1
+2	八级×1 ＋ 铁矿石×3 ＋ 樫の枝木×2
+3	八级×1 ＋ 铁矿石×3 ＋ 蜘蛛の铁糸×2
+4	七级×1 ＋ 铁矿石×5 ＋ 樫の枝木×3
+5	七级×1 ＋ 铁矿石×7 ＋ 蜘蛛の铁糸×3

龙骨の刚弓	
店：自由都市グリード	
合成	
+1	八级×1 ＋ 龙の骨×1
+2	七级×1 ＋ 龙の骨×3 ＋ 杉の原木×2
+3	七级×1 ＋ 龙の骨×3 ＋ 蜘蛛の铁糸×2
+4	七级×1 ＋ 龙の骨×5 ＋ 杉の原木×3
+5	七级×1 ＋ 龙の骨×7 ＋ 蜘蛛の铁糸×3

シャインボウ	
店：バッケイヤ、バランドール王国	
合成	
+1	七级×1 ＋ 银矿石×1
+2	七级×1 ＋ 银矿石×3 ＋ ココヤシの原木×2
+3	六级×1 ＋ 银矿石×3 ＋ 蜘蛛の铁糸×2
+4	六级×1 ＋ 银矿石×5 ＋ ココヤシの原木×3
+5	六级×1 ＋ 银矿石×7 ＋ 蜘蛛の铁糸×3

圣银の弓	
店：バッケイヤ	
合成	
+1	七级×1 ＋ 银矿石×2 ＋ 杉の枝木×1
+2	六级×1 ＋ 银矿石×3 ＋ 杉の枝木×2
+3	六级×1 ＋ 杉の枝木×2 ＋ 蜘蛛の铁糸×1
+4	六级×1 ＋ 银矿石×7 ＋ 杉の枝木×3
+5	五级×1 ＋ 杉の枝木×5 ＋ 蜘蛛の铁糸×3

信息集结 特正集结 劲作集结 攻略集结

白骑士冷笑话1

问：请问为什么土巨兽的弱点是土而不是风？
答：弱点为土的巨兽，简称土巨兽。

风雅の弓	
店：通关后所有商店	
合成	
+1	六级×1 钢石×1
+2	五级×1 钢石×2
+3	五级×1 钢石×2 ココヤシの原木×1
+4	五级×1 钢石×4 ココヤシの原木×2
+5	五级×1 钢石×4 ガルーダの原木×1
+6	五级×1 钢石×7 ココヤシの原木×2
+7	五级×1 钢石×7 ココヤシの原木×3
+8	四级×1 ココヤシの原木×4 ガルーダの原木×2
+9	四级×1 ココヤシの原木×5 ガルーダの原木×2
+10	四级×1 ガルーダの原木×3 兵队蜂の颚×1

杖

樫の杖	
店：バランドール王国	
+1	九级×1
+2	九级×1 + 丈夫な枝×2
+3	九级×1 + 丈夫な枝×4 + 硝石×2
+4	九级×1 + 丈夫な枝×5 + 硝石×3
+5	八级×1 + 丈夫な枝×7 + 土巨兽のたてがみ×3

大树の杖	
店：バランドール王国	
+1	九级 ×1
+2	九级 ×1 + トレントの宿り木 ×2
+3	八级 ×1 + トレントの宿り木 ×4 + トレントの枝 ×2
+4	八级 ×1 + トレントの宿り木 ×5 + トレントの枝 ×3
+5	八级 ×1 + トレントの宿り木 ×7 + デスフラワーのつぼみ ×3

ボーンロッド	
店：砂漠の町アルバナ	
合成	
+1	九级×1
+2	八级×1 + 巨人の骨×2
+3	八级×1 + 巨人の骨×4 + 巨人のしゃれこうべ×2
+4	八级×1 + 巨人の骨×5 + 巨人のしゃれこうべ×3
+5	七级×1 + 巨人の骨×7 + トレントの人面树×3

モール	
合成	
+1	九级×1
+2	八级×1 + 铜矿石×2
+3	八级×1 + 铜矿石×4 + アンモナイトの化石×2
+4	八级×1 + 铜矿石×5 + アンモナイトの化石×3
+5	七级×1 + 铜矿石×7 + 甲虫の化石×3

赤铜の锡杖	
店：自由都市グリード	
合成	
+1	八级×1
+2	八级×1 + 铜矿石×2
+3	八级×1 + 铜矿石×4 + 樫の原木×2
+4	七级×1 + 铜矿石×5 + 樫の原木×3
+5	七级×1 + 铜矿石×7 + 黑曜石×3

魔术の杖	
合成	
+1	八级×1
+2	七级×1 + トレントの人面树×2
+3	七级×1 + トレントの人面树×4 + 杉の原木×2
+4	七级×1 + トレントの人面树×5 + 杉の原木×3
+5	七级×1 + トレントの人面树×7 + 银矿石×3

银の锡杖	
店：バランドール王国	
合成	
+1	七级×1
+2	七级×1 + 银矿石×2
+3	六级×1 + 银矿石×4 + 黑曜石×2
+4	六级×1 + 银矿石×5 + 黑曜石×3
+5	六级×1 + 银矿石×7 + 古代银货×3

ソーサラーワンド	
店：バッケイヤ	
合成	
+1	七级×1 + 银矿石×2
+2	六级×1 + 银矿石×3
+3	六级×1 + 银矿石×5 + 水晶石×2
+4	六级×1 + 银矿石×7 + 水晶石×3
+5	五级×1 + 银矿石×9 + 钢石×3

バスターモール	
合成	
+1	六级×1 + 钢石×1
+2	五级×1 + 钢石×3 + 金矿石×1
+3	五级×1 + 钢石×3 + 金矿石×2
+4	五级×1 + 钢石×5 + 金矿石×2
+5	五级×1 + 金矿石×3 + デスフラワーの花弁×1
+6	五级×1 + 钢石×7 + 金矿石×4
+7	五级×1 + 钢石×7 + 金矿石×4
+8	四级×1 + 金矿石×4 + デスフラワーの花弁×2
+9	四级×1 + 金矿石×5 + デスフラワーの花弁×3
+10	四级×1 + デスフラワーの花弁×3 + サソリの头壳×1

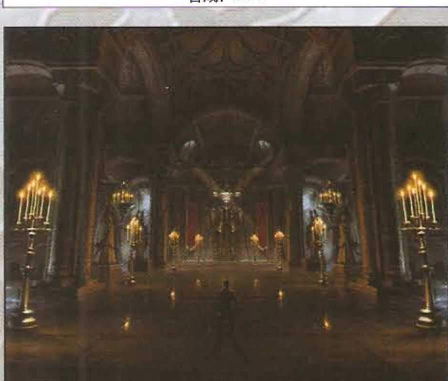
上位（GR 7～9）全装备资料一览



在 1.10 版之前，从 GR 7 开始，所有的装备均只能通过合成来获得。不过在 1.10 版之后，在二周目的宝箱里可以开到 50 个 GR 7 和 8 的装备。有关这个方面的资料，请参看单独的一节，这里就不再重复了。

单手剑

ローグシャムシール		
攻58		
+5	HP+4	强さ+1
+10	HP+9	强さ+3
合成：GR 7		



+1	五级×1
+2	五级×1 + 金矿石×2
+3	五级×1 + 金矿石×2 + 饿狼の牙×1
+4	五级×1 + 金矿石×3 + 饿狼の牙×2
+5	五级×1 + 金矿石×5 + 钢条玉×1
+6	五级×1 + 金矿石×7 + 饿狼の牙×2
+7	四级×1 + 金矿石×7 + 饿狼の牙×2
+8	四级×1 + 饿狼の牙×3 + 钢条玉×2
+9	四级×1 + 饿狼の牙×4 + 钢条玉×3
+10	三级×1 + 钢条玉×2 + 土巨兽の爪×1

红莲の剑			
攻59 炎+2			
+5	HP+3	MP+3	守り+1
+10	HP+6	MP+6	守り+3
合成：GR 7			

+1	五级×1
+2	五级×1 + 金矿石×2
+3	五级×1 + 金矿石×2 + 燃料石×1
+4	五级×1 + 金矿石×3 + 燃料石×2
+5	五级×1 + 金矿石×5 + ミストの结晶×1
+6	四级×1 + 金矿石×7 + 燃料石×2
+7	四级×1 + 金矿石×7 + 燃料石×2
+8	四级×1 + 燃料石×3 + ミストの结晶×2
+9	四级×1 + 燃料石×4 + ミストの结晶×3
+10	三级×1 + ミストの结晶×4 + サソリの尻尾×1

バリアントソード	
攻60	
+5	HP+4
+10	HP+9
合成：GR 7	

+1	五级×1
+2	五级×1 + 金矿石×2
+3	五级×1 + 金矿石×2 + サソリの爪×1
+4	五级×1 + 金矿石×3 + サソリの爪×2
+5	四级×1 + 金矿石×1 + 紫水晶×1
+6	四级×1 + 金矿石×7 + サソリの爪×2
+7	四级×1 + 金矿石×7 + サソリの爪×2
+8	四级×1 + サソリの爪×3 + 紫水晶×2
+9	四级×1 + サソリの爪×4 + 紫水晶×3
+10	三级×1 + 紫水晶×4 + 土巨兽の尾×1

パラディンソード			
攻70			
+5	HP+10	守り+2	精神+1
+10	HP+20	守り+4	精神+3
合成：GR 8			

+1	四级×1
+2	四级×1 + 砂铁×2
+3	四级×1 + 砂铁×2 + 土龙の鳞×1
+4	四级×1 + 砂铁×3 + 土龙の鳞×2
+5	四级×1 + 砂铁×5 + 炎巨人の头盖片×1
+6	四级×1 + 砂铁×7 + 土龙の鳞×2
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 土龙の鳞×2
+8	三级×1 + 土龙の鳞×3 + 炎巨人の头盖片×2
+9	三级×1 + 土龙の鳞×4 + 炎巨人の头盖片×3
+10	二级×1 + 炎巨人の头盖片×4 岩の心脏×1

精灵の剑			
攻71			
+5	HP+3	MP+7	贤さ+2
+10	HP+6	MO+14	贤さ+4
合成：GR 8			

白骑士冷笑话 2

问：为什么我打古龙的运气这么差啊，血少又无头！
答：很显然你金庸的小说看多了，赶快看几本古龙的小说补一下吧！

+1	四级×1
+2	四级×1 + 砂铁×2
+3	四级×1 + 砂铁×2 + 风龙の鳞×1
+4	四级×1 + 砂铁×3 + 风龙の鳞×2
+5	四级×1 + 砂铁×5 + 冰巨人の头盖片×1
+6	三级×1 + 砂铁×7 + 风龙の鳞×2
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 风龙の鳞×2
+8	三级×1 + 风龙の鳞×3 + 冰巨人の头盖片×2
+9	三级×1 + 风龙の鳞×4 + 冰巨人の头盖片×3
+10	二级×1 + 冰巨人の头盖片×4 + 铁の心脏×1

ヘビキリの剑			
攻73 追加：毒			
+5	HP+10	强さ+2	守り+1
+10	HP+20	强さ+4	守り+3
合成：GR 8			

+1	四级×1
+2	四级×1 + 砂铁×1
+3	四级×1 + 砂铁×2 + 风龙の鳞×1
+4	四级×1 + 砂铁×3 + 风龙の鳞×2
+5	三级×1 + 砂铁×5 + トカゲの堅い皮×1
+6	三级×1 + 砂铁×7 + 风龙の鳞×2
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 风龙の鳞×2
+8	三级×1 + 风龙の鳞×3 + トカゲの堅い皮×2
+9	三级×1 + 风龙の鳞×4 + トカゲの堅い皮×3
+10	二级×1 + トカゲの堅い皮×4 + 金の心脏×1

ライトニングソード			
攻82 风+2			
+5	HP+17	强さ+3	素早さ+3
+10	HP+34	强さ+6	素早さ+7
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 火龙の鳞×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 火龙の鳞×1
+5	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔光石×1
+6	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 火龙の鳞×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 火龙の鳞×2
+8	二级×1 + 火龙の鳞×3 + 魔光石
+9	二级×1 + 魔光石×2 + 魔成兽の假面×1
+10	二级×1 + 魔光石×4 + 魔成兽の假面×2

ブラックバロン			
攻83 刺+3 追加：沉默			
+5	HP+17	强さ+3	守り+3
+10	HP+34	强さ+6	守り+7
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 冰龙の鳞×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 冰龙の鳞×1
+5	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔光石×1
+6	二级×1 + 黑铁矿石×3 + 冰龙の鳞×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 冰龙の鳞×2
+8	二级×1 + 冰龙の鳞×3 + 魔光石×2
+9	二级×1 + 魔光石×2 + 合成兽の假面×1
+10	一级×1 + 魔光石×4 + 合成兽の假面×2

ブラッドセイバー			
攻85 追加：麻痹			
+5	HP+17	MP+3	守り+3
+10	HP+34	MP+6	守り+6
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 古龙の鳞×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 古龙の鳞×1
+5	二级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔光石×1
+6	二级×1 + 黑铁矿石×3 + 古龙の鳞×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 古龙の鳞×2
+8	二级×1 + 古龙の鳞×3 + 魔光石×2
+9	二级×1 + 魔光石×2 + 猛毒袋×1
+10	一级×1 + 魔光石×4 + 猛毒袋×2

魔人の剑			
攻85 追加：毒			
+5	HP+17	MP+3	守り+3
+10	HP+34	MP+6	守り+6
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 魔兽の爪×1
+2	三级×1 + 魔兽の爪×1
+3	三级×1 + 魔兽の爪×2 + 魔成兽の足轮×1
+4	三级×1 + 魔兽の爪×2 + 魔成兽の足轮×1
+5	二级×1 + 魔兽の爪×3 + 合成兽の爪 x 1
+6	二级×1 + 魔兽の爪×3 + 魔成兽の足轮×2
+7	二级×1 + 魔兽の爪×4 + 魔成兽の足轮×2
+8	二级×1 + 魔成兽の足轮×3 + 合成兽の爪 x 2
+9	二级×1 + 合成兽の爪 x 2 + 古魔人の尾 x 1
+10	一级×1 + 合成兽の爪×4 + 古魔人の尾×2

短剑

ウィンドエッジ			
攻43 魔10 风+2			
+5	MP+7	强さ+1	贤さ+1
+10	MP+14	强さ+3	贤さ+3
合成：GR 7			

+1	五级×1
+2	五级×1 + 金矿石×2
+3	五级×1 + 金矿石×2 + 杉の枝木×1
+4	五级×1 + 金矿石×3 + 杉の枝木×2
+5	五级×1 + 金矿石×5 + 古びた假面×1
+6	五级×1 + 金矿石×7 + 杉の枝木×2
+7	四级×1 + 金矿石×7 + 杉の枝木×2
+8	四级×1 + 杉の枝木×3 + 古びた假面×2
+9	四级×1 + 杉の枝木×4 + 古びた假面×3
+10	三级×1 + 古びた假面×4 + 朝雾の雫×1

シルバーダガー			
攻51 魔11			
+5	HP+4	MP+4	贤さ+2
+10	HP+9	MP+9	贤さ+4
合成：GR 8			

+1	四级×1
+2	四级×1 + 砂铁×2
+3	四级×1 + 砂铁×2 + 大水蜘蛛の足×1
+4	四级×1 + 砂铁×3 + 大水蜘蛛の足×2
+5	四级×1 + 砂铁×4 + トロルキングの铠片×1
+6	四级×1 + 砂铁×7 + 大水蜘蛛の足×2
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 大水蜘蛛の足×2
+8	三级×1 + 大水蜘蛛の足×3 + トロルキングの铠片×2
+9	三级×1 + 大水蜘蛛の足×4 + トロルキングの铠片×3
+10	=级 ×1 + トロルキングの铠片 ×4 + トカゲの堅い尻尾 ×1

古代の爪			
攻52 魔12 追加：沉默			
+5	HP+4	MP+4	精神+2
+10	HP+9	MP+9	精神+4
合成：GR 8			

+1	四级×1
+2	四级×1 + 砂铁×2
+3	四级×1 + 砂铁×2 + 大水蜘蛛の足×1
+4	四级×1 + 砂铁×3 + 大水蜘蛛の足×2
+5	四级×1 + 砂铁×5 + トロルキングの铠片×1
+6	三级×1 + 砂铁×7 + 大水蜘蛛の足×2
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 大水蜘蛛の足×2
+8	三级×1 + 大水蜘蛛の足×3 + トロルキングの铠片×2
+9	三级×1 + 大水蜘蛛の足×4 + トロルキングの铠片×3
+10	二级×1 + トロルキングの铠片×4 + トカゲの堅い尻尾×1

クリスタルエッジ		
攻61 魔14		
+5	HP+3	MP+14 贤さ+3
+10	HP+6	MP+28 贤さ+6
合成：GR 9		

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 谷虫の牙×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 谷虫の牙×1
+5	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 白樫の原木×1
+6	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 谷虫の牙×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 谷虫の牙×2
+8	二级×1 + 谷虫の牙×3 + 白樫の原木×2
+9	二级×1 + 白樫の原木×2 + 炎巨兽の爪×1
+10	一级×1 + 白樫の原木×4 + 炎巨兽の爪×2

マンイーター			
攻63 魔15 追加：睡眠			
+5	HP+8	MP+8	器用さ+3
+10	HP+17	MP+17	器用さ+6
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 毒谷虫の牙×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 毒谷虫の牙×1
+5	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 白樫の原木×1
+6	二级×1 + 黑铁矿石×3 + 毒谷虫の牙×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 毒谷虫の牙×2
+8	二级×1 + 毒谷虫の牙×3 + 白樫の原木×2
+9	二级×1 + 白樫の原木×2 + 炎巨兽の爪×1
+10	一级×1 + 白樫の原木×4 + 炎巨兽の爪×2

单手斧

白银の斧	
攻58	
+5	HP+7
+10	HP+14
合成：GR 7	

+1	五级×1 + 金矿石×1
+2	五级×1 + 金矿石×2
+3	五级×1 + 金矿石×3 + バジリスクの爪×1
+4	五级×1 + 金矿石×3 + バジリスクの爪×2
+5	五级×1 + 金矿石×4 + 巨大な犬齿×1
+6	五级×1 + 金矿石×5 + バジリスクの爪×3
+7	四级×1 + 金矿石×7 + バジリスクの爪×3
+8	四级×1 + バジリスクの爪×4 + 巨大な犬齿×2
+9	四级×1 + バジリスクの爪×5 + 巨大な犬齿×3
+10	三级×1 + 巨大な犬齿×4 + 蜘蛛の钢糸×1

スカルハンター			
攻70			
+5	HP+10	强さ+2	素早さ+1
+10	HP+20	强さ+4	素早さ+3
合成：GR 8			

+1	四级×1 + 砂铁×1
+2	四级×1 + 砂铁×2
+3	四级×1 + 砂铁×3 + トカゲの剑牙×1
+4	四级×1 + 砂铁×3 + トカゲの剑牙×2
+5	四级×1 + 砂铁×4 + 大水蜘蛛のかぎ爪×1
+6	四级×1 + 砂铁×5 + トカゲの剑牙×3
+7	三级×1 + 砂铁×7 + トカゲの剑牙×3
+8	三级×1 + トカゲの剑牙×4 + 大水蜘蛛のかぎ爪×2
+9	三级×1 + トカゲの剑牙×5 + 大水蜘蛛のかぎ爪×3
+10	二级×1 + 大水蜘蛛のかぎ爪×4 + 紫の原石×1

' ホーリータバルジン			
攻73			
+5	HP+10	强さ+1	守り+2
+10	HP+20	强さ+3	守り+4
合成：GR 8			

+1	四级×1 + 砂铁×1
+2	四级×1 + 砂铁×2
+3	四级×1 + 砂铁×3 + 琥珀×1
+4	四级×1 + 砂铁×3 + 琥珀×2
+5	四级×1 + 砂铁×4 + 大水蜘蛛のかぎ爪×1
+6	三级×1 + 砂铁×5 + 琥珀×3
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 琥珀×3
+8	三级×1 + 琥珀×4 + 大水蜘蛛のかぎ爪×2
+9	三级×1 + 琥珀×5 + 大水蜘蛛のかぎ爪×3
+10	二级×1 + 大水蜘蛛のかぎ爪×4 + 紫の原石×1

炼狱の斧			
攻82 炎+2			
+5	HP+21	强さ+2	守り+3
+10	HP+42	强さ+5	守り+6
合成：GR 9			



白骑士冷笑话 3

玩家：SB 金人，赶快把光金块交出来!!!
金人：不好意思，这回忘记带了……

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 魔光石×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔光石×1
+5	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 火龙の尻尾×1
+6	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔光石×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×2
+8	二级×1 + 魔光石×3 + 火龙の尻尾×1
+9	二级×1 + 火龙の尻尾×2 + 赤炎石×1
+10	一级×1 + 火龙の尻尾×3 + 赤炎石×2

マスターメイス			
攻85			
+5	HP+17	强さ+3	守り+4
+10	HP+34	强さ+6	守り+8
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 魔光石×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔光石×1
+5	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 古龙の尻尾×1
+6	二级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔光石×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×2
+8	二级×1 + 魔光石×3 + 古龙の尻尾×1
+9	二级×1 + 古龙の尻尾×2 + 魔导の核×1
+10	一级×1 + 古龙の尻尾×3 + 魔导の核×2

双手剑

红玉石の宝剑			
攻88 防-4			
+5	HP+11	强さ+2	守り-3
+10	HP+23	强さ+4	守り-6
合成：GR 7			

+1	六级×1 + 钢石×5
+2	五级×1 + 钢石×3
+3	五级×1 + 钢石×4 + 水晶石×2
+4	五级×1 + 钢石×4 + 水晶石×3
+5	五级×1 + 钢石×6 + 紫水晶×1
+6	五级×1 + 钢石×8 + 水晶石×4
+7	五级×1 + 水晶石×4 + 紫水晶×2
+8	四级×1 + 水晶石×5 + 紫水晶×2
+9	四级×1 + 水晶石×7 + 紫水晶×3
+10	四级×1 + 紫水晶×4 + 巨大な蹄×2

夜叉ノ大蛇			
攻91 防-5			
+5	HP+11		守り-3
+10	HP+23	强さ+1	守り-6
合成：GR 7			

+1	五级×1 + 金矿石×2
+2	五级×1 + 金矿石×3
+3	五级×1 + 金矿石×4 + 古代鱼の化石×2
+4	五级×1 + 金矿石×4 + 古代鱼の化石×3
+5	五级×1 + 金矿石×6 + 大土蜘蛛のかぎ爪×1
+6	五级×1 + 金矿石×8 + 古代鱼の化石×4
+7	四级×1 + 古代鱼の化石×4 + 大土蜘蛛のかぎ爪×2
+8	四级×1 + 古代鱼の化石×5 + 大土蜘蛛のかぎ爪×2
+9	四级×1 + 古代鱼の化石×7 + 大土蜘蛛のかぎ爪×3
+10	三级×1 + 大土蜘蛛のかぎ爪×4 + バジリスクの首×2

破邪の大剑			
攻106 防-7 魔+10			
+5	HP+17	强さ+2	守り-9
+10	HP+34	强さ+4	守り-18
合成：GR 8			

+1	四级×1 + 砂铁×2
+2	四级×1 + 砂铁×3
+3	四级×1 + 砂铁×4 + 琥珀×2
+4	四级×1 + 砂铁×4 + 琥珀×3
+5	四级×1 + 砂铁×6 + 金人形の面×1
+6	四级×1 + 砂铁×8 + 琥珀×4
+7	三级×1 + 琥珀×4 + 金人形の面×2
+8	三级×1 + 琥珀×5 + 金人形の面×2
+9	三级×1 + 琥珀×7 + 金人形の面×3
+10	二级×1 + 金人形の面×4 + 风龙の血×2

セント・クレイモア			
攻109 防-8			
+5	HP+10	强さ+2	守り-9
+10	HP+20	强さ+5	守り-18
合成：GR 8			

+1	四级×1 + 砂铁×2
+2	四级×1 + 砂铁×3
+3	四级×1 + 砂铁×4 + 琥珀×2
+4	四级×1 + 砂铁×4 + 琥珀×3
+5	四级×1 + 砂铁×6 + 金人形の面×1
+6	三级×1 + 砂铁×8 + 琥珀×4
+7	三级×1 + 琥珀×4 + 金人形の面×2
+8	三级×1 + 琥珀×5 + 金人形の面×2
+9	三级×1 + 琥珀×7 + 金人形の面×3
+10	二级×1 + 金人形の面×4 + 风龙の血×2

ブレイブハート			
攻124 防-11			
+5	HP+24	强さ+4	守り-12
+10	HP+48	强さ+8	守り-23
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×2
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2
+3	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔兽の化石×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔兽の化石×2
+5	三级×1 + 黑铁矿石×4 + 合成兽の牙×1
+6	三级×1 + 黑铁矿石×5 + 魔兽の化石×2
+7	二级×1 + 魔兽の化石×3 + 合成兽の牙×2
+8	二级×1 + 魔兽の化石×3 + 合成兽の牙×2
+9	二级×1 + 合成兽の牙×3 + 火龙の角×2
+10	一级×1 + 合成兽の牙×4 + 火龙の角×3

アロンダイト			
攻127 防-12 追加：麻痹			
+5	HP+11	守り-12	贤さ+4
+10	HP+23	守り-23	贤さ+8
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×2
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2
+3	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔兽の化石×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔兽の化石×2
+5	三级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔成兽の背甲×1
+6	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 魔兽の化石×2
+7	二级×1 + 魔兽の化石×3 + 魔成兽の背甲×2
+8	二级×1 + 魔兽の化石×3 + 魔成兽の背甲×2
+9	二级×1 + 魔成兽の背甲×3 + 冰龙の角×2
+10	一级×1 + 魔成兽の背甲×4 + 冰龙の角×3

魔人の大铊			
攻127 防-12 追加：麻痹			
+5	HP+11	守り-12	贤さ+4
+10	HP+23	守り-23	贤さ+8
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 魔人の纹咒×2
+2	三级×1 + 魔人の纹咒×2
+3	三级×1 + 魔人の纹咒×3 + 古魔人の爪×1
+4	三级×1 + 魔人の纹咒×3 + 古魔人の爪×2
+5	三级×1 + 魔人の纹咒×4 + 魔兽の纹咒×1
+6	二级×1 + 魔人の纹咒×5 + 古魔人の爪×2
+7	二级×1 + 古魔人の爪×3 + 魔兽の纹咒×2
+8	二级×1 + 古魔人の爪×3 + 魔兽の纹咒×2
+9	二级×1 + 魔兽の纹咒×3 + 合成兽の血×2
+10	一级×1 + 魔兽の纹咒×4 + 合成兽の血×3

双手刀

山吹之翁			
攻88 防-4			
+5	HP+11	强さ+2	守り-5
+10	HP+23	强さ+4	守り-10
合成：GR 7			

+1	五级×1 + 金矿石×4
+2	五级×1 + 金矿石×5
+3	五级×1 + 紫水晶×2
+4	五级×1 + 紫水晶×3
+5	五级×1 + 大土蜘蛛のかぎ爪×2
+6	五级×1 + 金矿石×7 + 紫水晶×3
+7	四级×1 + 金矿石×7 + 紫水晶×3
+8	四级×1 + 紫水晶×4 + 大土蜘蛛のかぎ爪×3
+9	四级×1 + 紫水晶×5 + 大土蜘蛛のかぎ爪×3
+10	三级×1 + 大土蜘蛛のかぎ爪×4 + 蜘蛛の钢糸×2



苍狼刀			
攻106 防-7			
+5	HP+14	强さ+2	守り-9
+10	HP+28	强さ+5	守り-18
合成：GR 8			

+1	四级×1 + 砂铁×4
+2	四级×1 + 砂铁×5
+3	四级×1 + 铁人形の面×2
+4	四级×1 + 铁人形の面×3
+5	四级×1 + 青の原石×2
+6	四级×1 + 砂铁×7 + 铁人形の面×3
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 铁人形の面×3
+8	三级×1 + 铁人形の面×4 + 青の原石×3
+9	三级×1 + 铁人形の面×5 + 青の原石×3
+10	二级×1 + 青の原石×4 + 冰巨人の心脏片×2

墨幽鬼谭			
攻109 防-8			
+5	HP+14	守り-9	器用さ+1
+10	HP+28	り-18	器用さ+3
合成：GR 8			

+1	四级×1 + 砂铁×4
+2	四级×1 + 砂铁×5
+3	四级×1 + 铁人形の面×2
+4	四级×1 + 铁人形の面×3
+5	四级×1 + 绿の原石×2
+6	三级×1 + 砂铁×7 + 铁人形の面×3
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 铁人形の面×3
+8	三级×1 + 铁人形の面×4 + 绿の原石×3
+9	三级×1 + 铁人形の面×5 + 绿の原石×3
+10	二级×1 + 绿の原石×4 + 冰巨人の心脏片×2

桔梗扬羽			
攻124 防-11			
+5	HP+24	强さ+3	守り-12
+10	HP+48	强さ+6	守り-24
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×3
+2	三级×1 + 黑铁矿石×4
+3	三级×1 + 黑机兵の腕轮×2
+4	三级×1 + 黑机兵の腕轮×3
+5	三级×1 + 谷虫の皮×3
+6	三级×1 + 黑铁矿石×5 + 黑机兵の腕轮×3
+7	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 黑机兵の腕轮×4
+8	二级×1 + 黑机兵の腕轮×4 + 谷虫の皮×3
+9	二级×1 + 谷虫の皮×4 + 古龙の角×2
+10	一级×1 + 谷虫の皮×5 + 古龙の角×3

赤狼刀			
攻127 防-12			
+5	强さ+3	守り-24	素早さ+2
+10	强さ+6	守り-36	素早さ+4
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×3
+2	三级×1 + 黑铁矿石×4
+3	三级×1 + 黑机兵の腕轮×2
+4	三级×1 + 黑机兵の腕轮×3
+5	三级×1 + 毒谷虫の皮×3
+6	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 黑机兵の腕轮×3
+7	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 黑机兵の腕轮×4
+8	二级×1 + 黑机兵の腕轮×4 + 毒谷虫の皮×3
+9	二级×1 + 毒谷虫の皮×4 + 炎巨兽の尾×2
+10	一级×1 + 毒谷虫の皮×5 + 炎巨兽の尾×3

白骑士冷笑话 4

A：请问正常人一般要刷多少只火狗才能凑齐幻象甲所需的 19 根锐尾？
B：正常人一般刷着刷着就不刷了。

信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

双手斧

フォレストキーパー		
攻88 防-9		
+5	HP+11	守り-8
+10	HP+23	守り-16
合成：GR 7		

+1	五级×1 + 金矿石×3
+2	五级×1 + 金矿石×4
+3	五级×1 + 紫水晶×3
+4	五级×1 + 紫水晶×4
+5	五级×1 + 立派な苗木×3
+6	五级×1 + 金矿石×6 + 紫水晶×4
+7	四级×1 + 金矿石×7 + 紫水晶×5
+8	四级×1 + 紫水晶×6 + 立派な苗木×4
+9	四级×1 + 紫水晶×7 + 立派な苗木×4
+10	三级×1 + 立派な苗木×5 + 大土蜘蛛の甲壳×2

妖魔の大斧			
攻106 防-14 炎+2			
+5	HP+1	MP+7	守り-10
+10	HP+20	MP+14	守り-20
合成：GR 8			

+1	四级×1 + 砂铁×3
+2	四级×1 + 砂铁×4
+3	四级×1 + 黑水晶×3
+4	四级×1 + 黑水晶×4
+5	四级×1 + 风龙の翼×3
+6	四级×1 + 砂铁×6 + 黑水晶×4
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 黑水晶×5
+8	三级×1 + 黑水晶×6 + 风龙の翼×4
+9	三级×1 + 黑水晶×7 + 风龙の翼×4
+10	二级×1 + 风龙の翼×5 + 巨人のメイス×2

王宫骑士の大斧			
攻108 防-15			
+5	HP+17	强さ+2	守り-10
+10	HP+34	强さ+4	守り-20
合成：GR 8			

+1	四级×1 + 砂铁×3
+2	四级×1 + 砂铁×4
+3	四级×1 + 黑水晶×3
+4	四级×1 + 黑水晶×4
+5	四级×1 + 土龙の翼×3
+6	三级×1 + 砂铁×6 + 黑水晶×4
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 黑水晶×5
+8	三级×1 + 黑水晶×6 + 土龙の翼×4
+9	三级×1 + 黑水晶×7 + 土龙の翼×4
+10	二级×1 + 土龙の翼×5 + 巨人のメイス×2

アイスクラッシャー			
攻124 防-17 水+2			
+5	HP+21	MP+3	守り-14
+10	HP+42	MP+6	守り-28
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×3
+2	三级×1 + 黑铁矿石×4
+3	三级×1 + 冰龙の鳞×2
+4	三级×1 + 冰龙の鳞×3
+5	三级×1 + 魔光石×2
+6	三级×1 + 黑铁矿石×5 + 冰龙の鳞×3
+7	二级×1 + 黑铁矿石×6 + 冰龙の鳞×4
+8	二级×1 + 冰龙の鳞×4 + 魔光石×3
+9	二级×1 + 魔光石×4 + 冰龙の翼×2
+10	一级×1 + 魔光石×5 + 冰龙の翼×3

地神の战斧			
攻126 防-18 土+2			
+5	HP+24	守り-14	精神+3
+10	HP+48	守り-28	精神+6
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×3
+2	三级×1 + 黑铁矿石×4
+3	三级×1 + 古龙の鳞×2
+4	三级×1 + 古龙の鳞×3
+5	三级×1 + 魔光石×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 古龙の鳞×3
+7	二级×1 + 黑铁矿石×6 + 古龙の鳞×4
+8	二级×1 + 古龙の鳞×4 + 魔光石×3
+9	二级×1 + 魔光石×4 + 古龙の翼×2
+10	一级×1 + 魔光石×5 + 古龙の翼×3

魔人の大斧			
攻126 防-18 土+2			
+5	HP+24	守り-32	精神+3
+10	HP+48	守り-46	精神+6
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 魔人の爪×3
+2	三级×1 + 魔人の爪×4
+3	三级×1 + 魔兽の眼×2
+4	三级×1 + 魔兽の眼×3
+5	三级×1 + 魔人の尾×2
+6	二级×1 + 魔人の爪×5 + 魔兽の眼×3
+7	二级×1 + 魔人の爪×6 + 魔兽の眼×4
+8	二级×1 + 魔兽の眼×4 + 魔人の尾×3
+9	二级×1 + 魔人の尾×4 + 魔成兽の铠甲×2
+10	一级×1 + 魔人の尾×5 + 魔成兽の铠甲×3

枪

蜻蛉切			
攻58 风+2			
+5	HP+7	守り+1	精神+2
+10	HP+14	守り+3	精神+3
合成：GR 7			

+1	五级×1 + 金矿石×1
+2	五级×1 + 金矿石×2
+3	五级×1 + 金矿石×3 + 古代鱼の化石×1
+4	五级×1 + 金矿石×5 + 古代鱼の化石×1
+5	五级×1 + 金矿石×7 + トロルのかぎ爪×2
+6	五级×1 + 古代鱼の化石×3
+7	四级×1 + 古代鱼の化石×3
+8	四级×1 + 古代鱼の化石×3
+9	四级×1 + 古代鱼の化石×6 + トロルのかぎ爪×3
+10	三级×1 + トロルの爪×3 + 巨大な颚×1

圣银の枪			
攻70			
+5	HP+10	守り+2	器用さ+1
+10	HP+20	守り+4	器用さ+3
合成：GR 8			

+1	四级×1 + 砂铁×1
+2	四级×1 + 砂铁×2
+3	四级×1 + 砂铁×3 + ガルーダの枝木×1
+4	四级×1 + 砂铁×5 + ガルーダの枝木×1
+5	四级×1 + 砂铁×7 + トロルキングのかぎ爪×2
+6	三级×1 + ガルーダの枝木×3
+7	三级×1 + ガルーダの枝木×3
+8	三级×1 + ガルーダの枝木×4 + トロルキングのかぎ爪×2
+9	三级×1 + ガルーダの枝木×6 + トロルキングのかぎ爪×3
+10	二级×1 + トロルキングのかぎ爪×3 + 风龙の角×1

ガイストパイク			
攻82			
+5	HP+8	MP+8	守り+4
+10	HP+17	MP+17	守り+8
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2
+3	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 炎巨兽の牙×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×4 + 炎巨兽の牙×1
+5	三级×1 + 黑铁矿石×5 + 谷虫の角×1
+6	三级×1 + 炎巨兽の牙×2
+7	二级×1 + 炎巨兽の牙×3
+8	二级×1 + 炎巨兽の牙×4 + 谷虫の角×1
+9	二级×1 + 谷虫の角×2 + 油染みの布×1
+10	一级×1 + 谷虫の角×3 + 油染みの布×2

铁戟			
攻83			
+5	HP+21	强さ+3	器用さ+3
+10	HP+42	强さ+6	器用さ+6
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2
+3	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 炎巨兽の牙×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×4 + 炎巨兽の牙×1
+5	三级×1 + 黑铁矿石×5 + 谷虫の角×1
+6	二级×1 + 炎巨兽の牙×2
+7	二级×1 + 炎巨兽の牙×3
+8	二级×1 + 炎巨兽の牙×4 + 谷虫の角×1
+9	二级×1 + 谷虫の角×2 + 油染みの布×1
+10	一级×1 + 谷虫の角×3 + 油染みの布×2



魔人の枪			
攻83 追加：睡眠			
+5	HP+21	强さ+3	器用さ+3
+10	HP+42	强さ+6	器用さ+6
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 魔人の爪×1
+2	三级×1 + 魔人の爪×2
+3	三级×1 + 魔人の爪×3 + 魔兽の首×1
+4	三级×1 + 魔人の爪×4 + 魔兽の首×1
+5	三级×1 + 魔人の爪×5 + 古魔人の纹咒×1
+6	二级×1 + 魔兽の首×2
+7	二级×1 + 魔兽の首×3
+8	二级×1 + 魔兽の首×4 + 古魔人の纹咒×1
+9	二级×1 + 古魔人の纹咒×2 + 合成兽の血×1
+10	一级×1 + 古魔人の纹咒×3 + 合成兽の血×2

弓

ダークシューター			
攻44			
+5	强さ+1	素早さ+1	器用さ+1
+10	强さ+3	素早さ+3	器用さ+3
合成：GR 7			

+1	五级×1 + 金矿石×1
+2	五级×1 + 金矿石×2
+3	五级×1 + 金矿石×2 + 古代鱼の化石×1
+4	五级×1 + 金矿石×4 + 古代鱼の化石×2
+5	五级×1 + 金矿石×4 + 蜘蛛の猛毒牙×1
+6	五级×1 + 金矿石×7 + 古代鱼の化石×2
+7	四级×1 + 金矿石×7 + 古代鱼の化石×3
+8	四级×1 + 古代鱼の化石×4 + 蜘蛛の猛毒牙×2
+9	四级×1 + 古代鱼の化石×5 + 蜘蛛の猛毒牙×2
+10	三级×1 + 蜘蛛の猛毒牙×3 + 大土蜘蛛の猛毒针×1

森人の刚弓			
攻52			
+5	MP+7	贤さ+2	
+10	MP+14	贤さ+4	器用さ+1
合成：GR 8			

+1	四级×1 + 砂铁×1
+2	四级×1 + 砂铁×2
+3	四级×1 + 砂铁×2 + 炎巨人のひげ×1
+4	四级×1 + 砂铁×4 + 炎巨人のひげ×2
+5	四级×1 + 砂铁×4 + 大水蜘蛛の毒针×1
+6	四级×1 + 砂铁×7 + 炎巨人のひげ×2
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 炎巨人のひげ×3
+8	三级×1 + 炎巨人のひげ×4 + 大水蜘蛛の毒针×2
+9	三级×1 + 炎巨人のひげ×5 + 大水蜘蛛の毒针×2
+10	二级×1 + 大水蜘蛛の毒针×3 + 风龙の角×1

ヘヴィアーチェリー			
攻53 打+3			
+5	强さ+2	守り+2	
+10	强さ+4	守り+4	器用さ+1
合成：GR 8			

+1	四级×1 + 砂铁×1
+2	四级×1 + 砂铁×2
+3	四级×1 + 砂铁×2 + 冰巨人のひげ×1
+4	四级×1 + 砂铁×4 + 冰巨人のひげ×2
+5	四级×1 + 砂铁×4 + 大水蜘蛛の毒针×1
+6	四级×1 + 砂铁×7 + 冰巨人のひげ×2
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 冰巨人のひげ×3
+8	三级×1 + 冰巨人のひげ×4 + 大水蜘蛛の毒针×2
+9	三级×1 + 冰巨人のひげ×5 + 大水蜘蛛の毒针×2
+10	二级×1 + 大水蜘蛛の毒针×3 + 土龙の角×1

小测验 1 · 问题 垃圾场打金人，凑齐块之后准备开打。甲拿出一柄鬼神の刚斧，乙掏出一把月神弓，丙抽出一把朱天，丁的武器是魔剑暗云。结果开战后发现是铁人。请问甲乙丙丁 4 人里是谁塞了铁？（答案见下页）

重藤弓

攻62

+5	强さ+3	素早さ+3	器用さ+3
+10	强さ+6	素早さ+6	器用さ+6

合成：GR 9

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 白樫の枝木×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 白樫の枝木×1
+5	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 冰龙の尻尾×1
+6	三级×1 + 黑铁矿石×4 + 白樫の枝木×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 白樫の枝木×2
+8	二级×1 + 白樫の枝木×3 + 冰龙の尻尾×2
+9	二级×1 + 冰龙の尻尾×2 + 眠り袋×1
+10	一级×1 + 冰龙の尻尾×3 + 眠り袋×2

久远の弓

攻64

+5	MP+10	守り+3	精神+3
+10	MP+20	守り+6	精神+6

合成：GR 9

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 白樫の枝木×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 白樫の枝木×1
+5	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 冰龙の尻尾×1
+6	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 白樫の枝木×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 白樫の枝木×2
+8	二级×1 + 白樫の枝木×3 + 冰龙の尻尾×2
+9	二级×1 + 冰龙の尻尾×2 + 眠り袋×1
+10	一级×1 + 冰龙の尻尾×3 + 眠り袋×2

魔人の弓

攻55　追加：睡眠

+5	MP+10	守り+3	精神+3
+10	MP+20	守り+6	精神+6

合成：GR 9

+1	三级×1 + 合成兽の骨×1
+2	三级×1 + 合成兽の骨×2
+3	三级×1 + 合成兽の骨×2 + 魔兽の眼×1
+4	三级×1 + 合成兽の骨×2 + 魔兽の眼×1
+5	三级×1 + 合成兽の骨×3 + 古魔人の眼×1
+6	二级×1 + 合成兽の骨×4 + 魔兽の眼×2
+7	二级×1 + 合成兽の骨×5 + 魔兽の眼×2
+8	二级×1 + 魔兽の眼×3 + 古魔人の眼×2
+9	二级×1 + 古魔人の眼×2 + 魔兽の尾×1
+10	一级×1 + 古魔人の眼×3 + 魔兽の尾×2

杖

クリスタルロッド

攻27 魔62

+5	MP+11	贤さ+1	精神+2
+10	MP+23	贤さ+3	精神+3

合成：GR 7

+1	五级×1 + 金矿石×1
+2	五级×1 + 金矿石×3 + 水晶石×1
+3	五级×1 + 金矿石×3 + 水晶石×2
+4	五级×1 + 金矿石×5 + 水晶石×2
+5	五级×1 + 水晶石×3 + 紫水晶×1
+6	五级×1 + 金矿石×7 + 水晶石×4
+7	四级×1 + 金矿石×7 + 水晶石×4
+8	四级×1 + 水晶石×4 + 紫水晶×2
+9	四级×1 + 水晶石×5 + 紫水晶×3
+10	三级×1 + 紫水晶×3 + 召雷石×1

大地の杖

攻33 魔74 土+2

+5	HP+7	MP+17	守り+2
+10	HP+14	MP+34	守り+4

合成：GR 8

+1	四级×1 + 砂铁×1
+2	四级×1 + 砂铁×3 + 琥珀×1
+3	四级×1 + 砂铁×3 + 琥珀×2
+4	四级×1 + 砂铁×5 + 琥珀×2
+5	四级×1 + 琥珀×3 + 赤い原石×1
+6	三级×1 + 砂铁×7 + 琥珀×4
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 琥珀×4
+8	三级×1 + 琥珀×4 + 赤い原石×2
+9	三级×1 + 琥珀×5 + 赤い原石×3
+10	二级×1 + 赤い原石×3 + 黑い原石×1

英知の杖

攻44 魔76 追加：睡眠

+5	MP+17	贤さ+2	精神+1
+10	MP+34	贤さ+5	精神+3

合成：GR 8

+1	四级×1 + 砂铁×1
+2	四级×1 + 砂铁×3 + 七色蝶×1
+3	四级×1 + 砂铁×3 + 七色蝶×2
+4	四级×1 + 砂铁×5 + 七色蝶×2
+5	四级×1 + 七色蝶×3 + 青い原石×1
+6	三级×1 + 砂铁×7 + 七色蝶×4
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 七色蝶×4
+8	三级×1 + 七色蝶×4 + 青い原石×2
+9	三级×1 + 七色蝶×5 + 青い原石×3
+10	二级×1 + 青い原石×3 + 黑い原石×1

ククルカンの杖

攻33 魔78 追加：麻痹

+5	MP+17	贤さ+2	素早さ+1
+10	MP+38	贤さ+4	素早さ+3

合成：GR 8

+1	四级×1 + ひび割れた魔石像×1
+2	四级×1 + ひび割れた魔石像×3 + 愈しの香木×1
+3	四级×1 + ひび割れた魔石像×3 + 愈しの香木×2
+4	四级×1 + ひび割れた魔石像×5 + 愈しの香木×2
+5	三级×1 + 愈しの香木×3 + さびた板×1
+6	三级×1 + ひび割れた魔石像×7 + 愈しの香木×4
+7	三级×1 + ひび割れた魔石像×7 + 愈しの香木×4
+8	三级×1 + 愈しの香木×4 + さびた板×2
+9	三级×1 + 愈しの香木×5 + さびた板×3
+10	二级×1 + さびた板×3 + 灰色の原石×1

アイスロッド

攻39 魔86 水+2

+5	MP+24	贤さ+4	精神+3
+10	MP+48	贤さ+8	精神+6

合成：GR 9

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔兽の化石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔兽の化石×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔兽の化石×2
+5	三级×1 + 魔兽の化石×2 + ラフレシア×1
+6	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔兽の化石×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔兽の化石×3
+8	二级×1 + 魔兽の化石×4 + ラフレシア×2
+9	二级×1 + ラフレシア×2 + 冰龙の血×1
+10	一级×1 + ラフレシア×3 + 冰龙の血×2

魔人の杖

攻39 魔89 追加：沉默

+5	MP+24	贤さ+4	精神+3
+10	MP+48	贤さ+8	精神+6

合成：GR 9

+ 1	三级×1 + 魔人の纹咒×1
+ 2	三级×1 + 魔人の纹咒×2 + 魔兽の眼×1
+ 3	三级×1 + 魔人の纹咒×3 + 魔兽の眼×1
+ 4	三级×1 + 魔人の纹咒×3 + 魔兽の眼×2
+ 5	三级×1 + 魔兽の眼×2 + 古魔人の翼膜×1
+ 6	三级×1 + 魔人の纹咒×3 + 魔兽の眼×2
+ 7	二级×1 + 魔人の纹咒×4 + 魔兽の眼×3
+ 8	二级×1 + 魔兽の眼×4 + 古魔人の翼膜×2
+ 9	二级×1 + 古魔人の翼膜×2 + 魔成兽の血×1
+10	一级×1 + 古魔人の翼膜×3 + 魔成兽の血×2

胴装备

ライダーズコート

布衣 防28 魔防8 耐风+3

+5	MP+3	
+10	MP+6	贤さ+1

合成：GR 7

+1	五级×1 + 黄金色の绵毛×1
+2	五级×1 + 黄金色の绵毛×3 + トリカブト×1
+3	五级×1 + 黄金色の绵毛×5 + トリカブト×2
+4	五级×1 + 黄金色の绵毛×5 + トリカブト×3
+5	五级×1 + 黄金色の绵毛×7 + バジリスクの羽毛×1
+6	五级×1 + 黄金色の绵毛×7 + バジリスクの羽毛×2
+7	四级×1 + 黄金色の绵毛×9 + バジリスクの羽毛×3
+8	四级×1 + トリカブト×4 + バジリスクの羽毛×3
+9	四级×1 + トリカブト×5 + バジリスクの羽毛×4
+10	三级×1 + バジリスクの羽毛×4 + 古狼の毛皮×2

ブレイカーメイル

轻铠 防34 耐水+2

+5	HP+1	守り+1
+10	HP+3	守り+3

合成：GR 7

+1	五级×1 + 金矿石×1
+2	五级×1 + 金矿石×3 + トロルの铠片×1
+3	五级×1 + 金矿石×4 + トロルの铠片×2
+4	五级×1 + 金矿石×5 + トロルの铠片×3
+5	五级×1 + 金矿石×6 + 纯白の毛皮×1
+6	四级×1 + 金矿石×7 + 纯白の毛皮×2
+7	四级×1 + 金矿石×8 + 纯白の毛皮×3
+8	四级×1 + トロルの铠片×4 + 纯白の毛皮×3
+9	四级×1 + 纯白の毛皮×4 + 大土蜘蛛の甲壳×1
+10	三级×1 + 纯白の毛皮×4 + 大土蜘蛛の甲壳×2

フォレストアーマー

重铠 防33 耐风+2

+5	HP+4	守り+1
+10	HP+9	守り+2

合成：GR 7

+1	六级×1 + 钢石×3
+2	五级×1 + 钢石×4 + 金矿石×1
+3	五级×1 + 钢石×5 + 金矿石×2
+4	五级×1 + 钢石×6 + 金矿石×3
+5	五级×1 + 钢石×7 + 蜘蛛の粘着液×1
+6	五级×1 + 钢石×8 + 蜘蛛の粘着液×2
+7	五级×1 + 钢石×9 + 蜘蛛の粘着液×3
+8	四级×1 + 金矿石×4 + 蜘蛛の粘着液×3
+9	四级×1 + 蜘蛛の粘着液×4 + トロルの假面×1
+10	四级×1 + 蜘蛛の粘着液×4 + トロルの假面×2

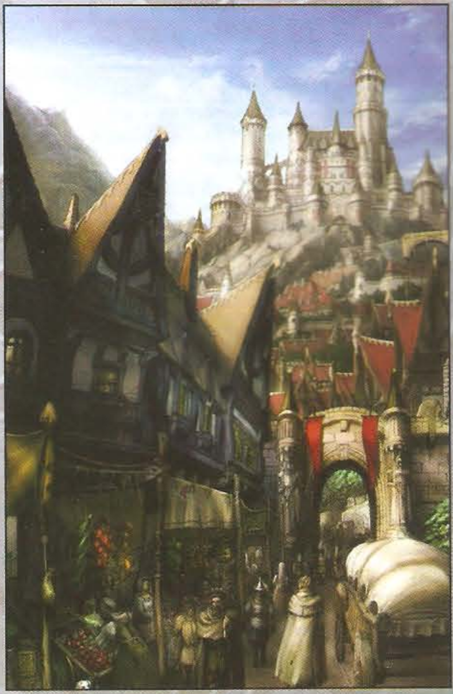
マジカルローブ

布衣 防33 魔防9 耐沉默+2

+5	MP+4	贤さ+1
+10	MP+9	贤さ+2

合成：GR 8

+1	四级×1 + 真白の绵胞子×1
+2	四级×1 + 真白の绵胞子×2 + 巨兽のなめし革×1
+3	四级×1 + 真白の绵胞子×3 + 白兽のなめし革×1
+4	四级×1 + 真白の绵胞子×3 + 白兽のなめし革×2
+5	四级×1 + 巨兽のなめし革×2 + 白兽のなめし革×3
+6	三级×1 + 真白の绵胞子×4 + 巨兽のなめし革×3
+7	三级×1 + 真白の绵胞子×5 + 巨兽のなめし革×4
+8	三级×1 + 巨兽のなめし革×5 + 白兽のなめし革×3
+9	三级×1 + 白兽のなめし革×4 + 土龙の血×2
+10	二级×1 + 白兽のなめし革×4 + 土龙の血×4



小测验 1 · 答案　丙。因为金人全属性耐性，铁人是怕火。朱天是自带火属性的，也不能改为无属性，丙用朱天说明他已经知道会打铁人。其他人的武器则都不存在这个问题。

アースメイル			
轻铠 防40 耐土+2			
+5	HP+2	MP+1	守り+1
+10	HP+4	MP+2	守り+2
合成：GR 8			

+1	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×1
+2	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×3 + 土人形の腕轮×1
+3	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×4 + 土人形の腕轮×2
+4	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×5 + 土人形の腕轮×3
+5	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×6 + 铁人形の腕轮×1
+6	三级×1 + トカゲの虹ウロコ×7 + 铁人形の腕轮×2
+7	三级×1 + トカゲの虹ウロコ×8 + 铁人形の腕轮×3
+8	三级×1 + 土人形の腕轮×4 + 铁人形の腕轮×3
+9	三级×1 + 铁人形の腕轮×4 + 大水蜘蛛の甲壳×1
+10	二级×1 + 铁人形の腕轮×4 + 大水蜘蛛の甲壳×2

ドゥームプレート	
重铠 防40 耐毒+5	
+5	HP+4
+10	HP+9
合成：GR 8	

+1	五级×1 + 砂铁×3
+2	四级×1 + 砂铁×4 + 岩人形の腕轮×1
+3	四级×1 + 砂铁×5 + 岩人形の腕轮×2
+4	四级×1 + 砂铁×6 + 岩人形の腕轮×3
+5	四级×1 + 砂铁×7 + 粘土の面×1
+6	四级×1 + 砂铁×8 + 粘土の面×2
+7	三级×1 + 砂铁×9 + 粘土の面×3
+8	三级×1 + 岩人形の腕轮×4 + 粘土の面×3
+9	三级×1 + 粘土の面×4 + トロルの假面×1
+10	二级×1 + 粘土の面×4 + トロルの假面×2

ブルーキュイラス	
重铠 防47 耐催眠+5	
+5	HP+7
+10	HP+14
合成：GR 8	

+1	四级×1 + 砂铁×2
+2	四级×1 + 砂铁×3 + 金人形の腕轮×1
+3	四级×1 + 砂铁×5 + 金人形の腕轮×2
+4	四级×1 + 砂铁×6 + 金人形の腕轮×3
+5	三级×1 + 砂铁×7 + 苔むした面×1
+6	三级×1 + 砂铁×8 + 苔むした面×2
+7	三级×1 + 砂铁×9 + 苔むした面×3
+8	三级×1 + 金人形の腕轮×4 + 苔むした面×3
+9	三级×1 + 苔むした面×4 + トロルキングの假面×1
+10	三级×1 + 苔むした面×4 + トロルキングの假面×2

エアロスカートル		
布衣 防38 魔防10 耐风+3		
+5	MP+7	贤さ+2
+10	MP+14	贤さ+4
合成：GR 9		

+1	三级×1 + 真白の绵胞子×1
+2	三级×1 + 真白の绵胞子×3 + 夜光虫×1
+3	三级×1 + 真白の绵胞子×3 + 夜光虫×1
+4	三级×1 + 真白の绵胞子×3 + 夜光虫×2
+5	三级×1 + 炎巨兽の毛皮×2 + 夜光虫×3
+6	二级+真白の绵胞子×4 + 炎巨兽の毛皮×3
+7	二级+真白の绵胞子×5 + 炎巨兽の毛皮×4
+8	二级+炎巨兽の毛皮×5 + 夜光虫×3
+9	二级+夜光虫×4 + 虫の胆石×2
+10	一级+夜光虫×4 + 虫の胆石×3

クイーンズメイル		
轻铠 防46 女性专用 耐土+3		
+5	HP+3	守り+2
+10	HP+6	守り+4
合成：GR 9		

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 魔光石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 黑机兵の面×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 黑机兵の面×1
+5	三级×1 + 魔光石×2 + 黑机兵の面×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×3
+7	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 魔光石×3
+8	二级×1 + 魔光石×4 + 黑机兵の面×3
+9	二级×1 + 黑机兵の面×4 + 古龙の血×1
+10	一级×1 + 黑机兵の面×4 + 古龙の血×3

夜叉の轻铠		
轻铠 防46 耐土+3		
+5	HP+3	守り+2
+10	HP+6	守り+4
合成：GR 9		

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 魔光石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 黑机兵の面×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 黑机兵の面×1
+5	二级×1 + 魔光石×2 + 黑机兵の面×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×3
+7	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 魔光石×3
+8	二级×1 + 魔光石×4 + 黑机兵の面×3
+9	一级×1 + 黑机兵の面×4 + 古龙の血×1
+10	一级×1 + 黑机兵の面×4 + 古龙の血×3

ヘヴィメタルアーマー			
重铠 防52 耐土+2			
+5	HP+10	守り+1	
+10	HP+20	守り+3	器用さ+1
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×2
+2	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔兽の化石×2
+3	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 黑铁の板×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×4 + 黑铁の板×2
+5	三级×1 + 魔兽の化石×3 + 黑铁の板×3
+6	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 魔兽の化石×4
+7	二级×1 + 黑铁矿石×6 + 魔兽の化石×5
+8	二级×1 + 魔兽の化石×6 + 黑铁の板×4
+9	二级×1 + 黑铁の板×5 + 火龙の血×1
+10	二级×1 + 黑铁の板×5 + 火龙の血×3

アニムスアーマー		
重铠 防54 耐炎+3		
+5	HP+10	守り+2
+10	HP+20	守り+4
合成：GR 9		

+1	三级×1 + 黑铁矿石×2
+2	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔兽の化石×2
+3	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 火龙の翼×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×4 + 火龙の翼×2
+5	二级×1 + 魔兽の化石×3 火龙の翼×3
+6	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 魔兽の化石×4
+7	二级×1 + 黑铁矿石×6 + 魔兽の化石×5
+8	二级×1 + 魔兽の化石×6 + 火龙の翼×4
+9	一级×1 + 火龙の翼×5 + 毒谷虫の角×1
+10	一级×1 + 火龙の翼×5 + 毒谷虫の角×3

腕装备

ライダーズグローブ			
布衣 防23 魔防8 耐风+3			
+5	HP+3	MP+7	精神+2
+10	HP+3	MP+7	精神+2
合成：GR 7			

+1	五级×1 + 黄金色の绵毛×1
+2	五级×1 + 黄金色の绵毛×3 + トリカブト×1
+3	五级×1 + 黄金色の绵毛×3 + トリカブト×2
+4	五级×1 + 黄金色の绵毛×5 + トリカブト×2
+5	五级×1 + 黄金色の绵毛×5 + バジリスクの羽毛×1
+6	五级×1 + 黄金色の绵毛×7 + バジリスクの羽毛×2
+7	四级×1 + 黄金色の绵毛×7 + バジリスクの羽毛×2
+8	四级×1 + トリカブト×3 + バジリスクの羽毛×2
+9	四级×1 + トリカブト×3 + バジリスクの羽毛×2
+10	三级×1 + バジリスクの羽毛×3 + 古狼の毛皮×1

ブレイカーフィスト
轻铠 防27 耐毒+5
合成：GR 7

+1	五级×1 + 金矿石×1
+2	五级×1 + 金矿石×3 + トロルの铠片×1
+3	五级×1 + 金矿石×3 + トロルの铠片×2
+4	五级×1 + 金矿石×5 + トロルの铠片×2
+5	五级×1 + 金矿石×5 + 纯白の毛皮×1
+6	四级×1 + 金矿石×7 + 纯白の毛皮×2
+7	四级×1 + 金矿石×7 + 纯白の毛皮×2
+8	四级×1 + トロルの铠片×3 + 纯白の毛皮×2
+9	四级×1 + トロルの铠片×3 + 纯白の毛皮×2
+10	三级×1 + 纯白の毛皮×3 + 大土蜘蛛の甲壳×1

フォレストガントレ
重铠 防24 耐水+2
合成：GR 7

+1	六级×1 + 钢石×2
+2	五级×1 + 钢石×3 + 金矿石×1
+3	五级×1 + 钢石×5 + 金矿石×2
+4	五级×1 + 钢石×5 + 金矿石×2
+5	五级×1 + 钢石×7 + 蜘蛛の粘着液×1
+6	五级×1 + 钢石×7 + 蜘蛛の粘着液×2
+7	五级×1 + 钢石×9 + 蜘蛛の粘着液×2
+8	四级×1 + 金矿石×3 + 蜘蛛の粘着液×3
+9	四级×1 + 蜘蛛の粘着液×3 + トロルの假面×1
+10	四级×1 + 蜘蛛の粘着液×4 + トロルの假面×1

マジカルブレーサー		
布衣 防28 魔防9 耐沉默		
+5	MP+4	贤さ+2
+10	MP+9	贤さ+4
合成：GR 8		

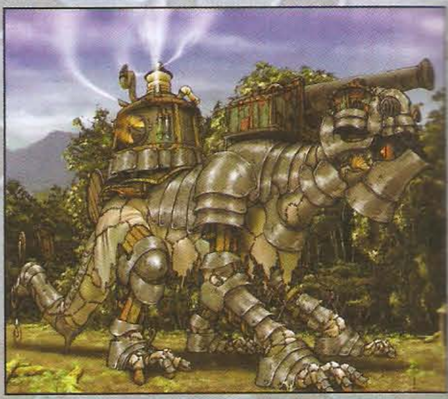
+1	四级×1 + 真白の绵胞子×1
+2	四级×1 + 真白の绵胞子×3 + 巨兽のなめし革×1
+3	四级×1 + 真白の绵胞子×3 + 巨兽のなめし革×2
+4	四级×1 + 真白の绵胞子×5 + 巨兽のなめし革×2
+5	四级×1 + 真白の绵胞子×5 + 白兽のなめし革×1
+6	三级×1 + 真白の绵胞子×7 + 白兽のなめし革×2
+7	三级×1 + 真白の绵胞子×7 + 白兽のなめし革×2
+8	三级×1 + 巨兽のなめし革×3 + 白兽のなめし革×2
+9	三级×1 + 巨兽のなめし革×3 + 白兽のなめし革×2
+10	二级×1 + 白兽のなめし革×3 土龙の血×1

アースフィスト		
轻铠 防33 耐土+2		
+5	HP+2	强さ+1
+10	HP+4	强さ+3
合成：GR 8		

+1	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×1
+2	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×3 + 土人形の腕轮×1
+3	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×3 + 土人形の腕轮×2
+4	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×5 + 土人形の腕轮×2
+5	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×5 + 铁人形の腕轮×1
+6	三级×1 + トカゲの虹ウロコ×7 + 铁人形の腕轮×2
+7	三级×1 + トカゲの虹ウロコ×7 + 铁人形の腕轮×2
+8	三级×1 + 土人形の腕轮×3 + 铁人形の腕轮×2
+9	三级×1 + 土人形の腕轮×3 + 铁人形の腕轮×2
+10	二级×1 + 铁人形の腕轮×3 + 大水蜘蛛の甲壳×1

ドゥームガントレ			
重铠 守31 耐毒+5			
+5	HP+3	守り+1	
+10	HP+6	强さ+1	守り+2
合成：GR 8			

+1	五级×1 + 砂铁×2
+2	四级×1 + 砂铁×3 + 岩人形の腕轮×1
+3	四级×1 + 砂铁×5 + 岩人形の腕轮×2
+4	四级×1 + 砂铁×5 + 岩人形の腕轮×2
+5	四级×1 + 砂铁×7 + 粘土の面×1
+6	四级×1 + 砂铁×7 + 粘土の面×2
+7	三级×1 + 砂铁×9 + 粘土の面×2
+8	三级×1 + 岩人形の腕轮×3 + 粘土の面×3
+9	三级×1 + 粘土の面×3 + トロルの假面×1
+10	二级×1 + 粘土の面×4 + トロルの假面×1



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

小测验 2 · 问题 以下 4 人中，谁在吹牛？ A："我打死一只大水蜘蛛，拿了两个坚甲壳！" B："我打迷惑 2，打死双狗时拿了召雷石和赤炎石，过关又拿了召雷石和赤炎石各一个！" C："我从来没打过土狗，一样做了魔剑暗云和真 · 魔人大蛇！" D："我打二炮 1，一场拿了两个古魔炮！打死一个，过关一个！"

ブルーガントレ			
重铠 防38 耐水+3			
+5	HP+4	强さ+1	器用さ+1
+10	HP+9	强さ+2	器用さ+3
合成：GR 8			

+1	四级×1 + 砂铁×2
+2	四级×1 + 砂铁×3 + 金人形の腕轮×1
+3	四级×1 + 砂铁×5 + 金人形の腕轮×2
+4	四级×1 + 砂铁×5 + 金人形の腕轮×2
+5	三级×1 + 砂铁×7 + 苔むした面×1
+6	三级×1 + 砂铁×7 + 苔むした面×2
+7	三级×1 + 砂铁×9 + 苔むした面×2
+8	三级×1 + 金人形の腕轮×3 + 苔むした面×3
+9	三级×1 + 苔むした面×3 + トロルキングの假面×1
+10	三级×1 + 苔むした面×4 + トロルキングの假面×1

クイーンズガード		
轻铠 防39 女性专用 耐炎+3		
+5	HP+3	强さ+1
+10	HP+6	强さ+3
合成：GR 9		

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×1 魔光石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑机兵の面×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑机兵の面×1
+5	三级×1 + 魔光石×2 + 黑机兵の面×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×3
+8	二级×1 + 魔光石×4 + 黑机兵の面×2
+9	二级×1 + 黑机兵の面×3 + 古龙の血×1
+10	一级×1 + 黑机兵の面×4 + 古龙の血×2

夜叉の腕当		
轻铠 防39 耐炎+3		
+5	HP+3	强さ+1
+10	HP+6	强さ+3
合成：GR 9		

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×1 + 魔光石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑机兵の面×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑机兵の面×1
+5	二级×1 + 魔光石×2 + 黑机兵の面×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×3
+8	二级×1 + 魔光石×4 + 黑机兵の面×2
+9	一级×1 + 黑机兵の面×3 + 古龙の血×1
+10	一级×1 + 黑机兵の面×4 + 古龙の血×2

ヘヴィメタルガントレ			
重铠 防44 耐土+3			
+5	HP+7	守り+2	
+10	HP+14	守り+4	素早さ+1
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1 +
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 魔兽の化石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑铁の板×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 黑铁の板×1
+5	三级×1 + 魔兽の化石×2 + 黑铁の板×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 魔兽の化石×3
+7	二级×1 + 黑铁矿石×6 + 魔兽の化石×4
+8	二级×1 + 魔兽の化石×5 + 黑铁の板×2
+9	二级×1 + 黑铁の板×4 + 火龙の血×1
+10	二级×1 + 黑铁の板×5 + 火龙の血×3

アニムスガントレ		
重铠 防45 耐风+3		
+5	HP+7	强さ+2
+10	HP+14	强さ+4
合成：GR 9		

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 魔兽の化石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 火龙の翼×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 火龙の翼×1
+5	二级×1 + 魔兽の化石×2 + 火龙の翼×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 魔兽の化石×3
+7	二级×1 + 黑铁矿石×6 + 魔兽の化石×4
+8	二级×1 + 魔兽の化石×5 + 火龙の翼×2
+9	一级×1 + 火龙の翼×4 + 毒谷虫の角×1
+10	一级×1 + 火龙の翼×5 + 毒谷虫の角×3



脚装备

ライダーズブラッカエ		
布衣 防23 魔防8 耐土+2		
+5	MP+3	贤さ+1
+10	MP+6	贤さ+3
合成：GR 7		

+1	五级×1 + 黄金色の绵毛×1
+2	五级×1 + 黄金色の绵毛×3 + トリカブト×1
+3	五级×1 + 黄金色の绵毛×3 + トリカブト×2
+4	五级×1 + 黄金色の绵毛×5 + トリカブト×2
+5	五级×1 + 黄金色の绵毛×5 + バジリスクの羽毛×1
+6	五级×1 + 黄金色の绵毛×7 + バジリスクの羽毛×2
+7	四级×1 + 黄金色の绵毛×7 + バジリスクの羽毛×2
+8	四级×1 + トリカブト×3 + バジリスクの羽毛×2
+9	四级×1 + トリカブト×3 + バジリスクの羽毛×2
+10	三级×1 + バジリスクの羽毛×3 + 古狼の毛皮×1

ブレイカータセット		
轻铠 防27 耐水+2		
+5	HP+1	
+10	HP+3	器用さ+1
合成：GR 7		

+1	五级×1 + 金矿石×1
+2	五级×1 + 金矿石×3 + トロルの铠片×1
+3	五级×1 + 金矿石×3 + トロルの铠片×2
+4	五级×1 + 金矿石×5 + トロルの铠片×2
+5	五级×1 + 金矿石×5 + 纯白の毛皮×1
+6	四级×1 + 金矿石×7 + 纯白の毛皮×2
+7	四级×1 + 金矿石×7 + 纯白の毛皮×2
+8	四级×1 + トロルの铠片×3 + 纯白の毛皮×2
+9	四级×1 + トロルの铠片×3 + 纯白の毛皮×2
+10	三级×1 + 纯白の毛皮×3 + 大土蜘蛛の甲壳×1

フォレストクウィス		
重铠 防24 耐风+2		
+5	HP+3	守り+1
+10	HP+6	守り+2
合成：GR 7		

+1	六级×1 + 钢石×2
+2	五级×1 + 钢石×3 + 金矿石×1
+3	五级×1 + 钢石×5 + 金矿石×2
+4	五级×1 + 钢石×5 + 金矿石×2
+5	五级×1 + 钢石×7 + 蜘蛛の粘着液×1
+6	五级×1 + 钢石×7 + 蜘蛛の粘着液×2
+7	五级×1 + 钢石×9 + 蜘蛛の粘着液×2
+8	四级×1 + 金矿石×3 + 蜘蛛の粘着液×3
+9	四级×1 + 蜘蛛の粘着液×3 + トロルの假面×1
+10	四级×1 + 蜘蛛の粘着液×4 + トロルの假面×1

マジカルスロップス			
布衣 防28 魔防9 耐沉默+5			
+5	HP+2	MP+4	精神+1
+10	HP+4	MP+9	精神+2
合成：GR 8			

+1	四级×1 + 真白な绵胞子×1
+2	四级×1 + 真白の绵胞子×3 + 巨兽のなめし革×1
+3	四级×1 + 真白の绵胞子×3 + 巨兽のなめし革×2
+4	四级×1 + 真白の绵胞子×5 + 巨兽のなめし革×2
+5	四级×1 + 真白の绵胞子×5 + 白兽のなめし革×1
+6	三级×1 + 真白の绵胞子×7 + 白兽のなめし革×2
+7	三级×1 + 真白の绵胞子×7 + 白兽のなめし革×2
+8	三级×1 + 巨兽のなめし革×3 + 白兽のなめし革×2
+9	三级×1 + 巨兽のなめし革×3 + 白兽のなめし革×2
+10	二级×1 + 白兽のなめし革×3 土龙の血×1

アーストラウザ		
轻铠 防33 耐土+2		
+5	HP+2	器用さ+1
+10	HP+4	器用さ+3
合成：GR 8		

+1	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×1
+2	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×3 + 土人形の腕轮×1
+3	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×3 + 土人形の腕轮×2
+4	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×5 + 土人形の腕轮×2
+5	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×5 + 铁人形の腕轮×1
+6	三级×1 + トカゲの虹ウロコ×7 + 铁人形の腕轮×2
+7	三级×1 + トカゲの虹ウロコ×7 + 铁人形の腕轮×2
+8	三级×1 + 土人形の腕轮×3 + 铁人形の腕轮×2
+9	三级×1 + 土人形の腕轮×3 + 铁人形の腕轮×2
+10	二级×1 + 铁人形の腕轮×3 + 大水蜘蛛の甲壳×1

ドゥームブリーチズ	
重铠 防31 耐毒+5	
+5	HP+3
+10	HP+6
合成：GR 8	

+1	五级×1 + 砂铁×2
+2	四级×1 + 砂铁×3 + 岩人形の腕轮×1
+3	四级×1 + 砂铁×5 + 岩人形の腕轮×2
+4	四级×1 + 砂铁×5 + 岩人形の腕轮×2
+5	四级×1 + 砂铁×7 + 粘土の面×1
+6	四级×1 + 砂铁×7 + 粘土の面×2
+7	三级×1 + 砂铁×9 + 粘土の面×2
+8	三级×1 + 岩人形の腕轮×3 + 粘土の面×3
+9	三级×1 + 粘土の面×3 + トロルの假面×1
+10	二级×1 + 粘土の面×4 + トロルの假面×1

ブルーブリーチズ		
重铠 防38 耐睡眠+5		
+5	HP+4	精神+1
+10	HP+9	精神+3
合成：GR 8		

+1	四级×1 + 砂铁×2
+2	四级×1 + 砂铁×3 + 金人形の腕轮×1
+3	四级×1 + 砂铁×5 + 金人形の腕轮×2
+4	四级×1 + 砂铁×5 + 金人形の腕轮×2
+5	三级×1 + 砂铁×7 + 苔むした面×1
+6	三级×1 + 砂铁×7 + 苔むした面×2
+7	三级×1 + 砂铁×9 + 苔むした面×2
+8	三级×1 + 金人形の腕轮×3 + 苔むした面×3
+9	三级×1 + 苔むした面×3 + トロルキングの假面×1
+10	三级×1 + 苔むした面×4 + トロルキングの假面×1

エアロストラウザ			
布衣 防33 魔防10 耐风+3			
+5	HP+3	MP+7	精神+1
+10	HP+6	MP+14	精神+3
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 真白の绵胞子×1
+2	三级×1 + 真白の绵胞子×1 + 炎巨兽の毛皮×1
+3	三级×1 + 真白の绵胞子×2 + 夜光虫×1
+4	三级×1 + 真白の绵胞子×2 + 夜光虫×1
+5	三级×1 + 炎巨兽の毛皮×2 + 夜光虫×2
+6	二级×1 + 真白の绵胞子×4 + 炎巨兽の毛皮×2
+7	二级×1 + 真白の绵胞子×4 + 炎巨兽の毛皮×3
+8	二级×1 + 炎巨兽の毛皮×4 + 夜光虫×2
+9	二级×1 + 夜光虫×3 + 虫の胆石×1
+10	二级×1 + 夜光虫×4 + 虫の胆石×2

クイーンズスコート		
轻铠 防39 女性专用 耐土+3		
+5	HP+3	器用さ+1
+10	HP+6	器用さ+3
合成：GR 9		

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×1 + 魔光石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑机兵の面×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑机兵の面×1
+5	三级×1 + 魔光石×2 + 黑机兵の面×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×3
+8	二级×1 + 魔光石×4 + 黑机兵の面×2
+9	二级×1 + 黑机兵の面×3 + 古龙の血×1
+10	一级×1 + 黑机兵の面×4 + 古龙の血×2

小测验 2 · 答案 D。二炮 1 的过关奖励是没有魔成兽的东西的，因此 D 说他过关拿到一个古魔炮是不可能的。



夜叉の腿当

轻铠 防39 耐土+3

+5	HP+3	器用さ+1
+10	HP+6	器用さ+3

合成：GR 9

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×1 + 魔光石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑机兵の面×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑机兵の面×1
+5	二级×1 + 魔光石×2 + 黑机兵の面×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×3
+8	二级×1 + 魔光石×4 + 黑机兵の面×2
+9	一级×1 + 黑机兵の面×3 + 古龙の血×1
+10	一级×1 + 黑机兵の面×4 + 古龙の血×2

ヘヴィメタルクウィス

重铠 防44 耐土+2

+5	HP+7	守り+1
+10	HP+14	守り+3

合成：GR 9

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1 +
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 魔兽の化石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑铁の板×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 黑铁の板×1
+5	三级×1 + 魔兽の化石×2 + 黑铁の板×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 魔兽の化石×3
+7	二级×1 + 黑铁矿石×6 + 魔兽の化石×4
+8	二级×1 + 魔兽の化石×5 + 黑铁の板×2
+9	二级×1 + 黑铁の板×4 + 火龙の血×1
+10	二级×1 + 黑铁の板×5 + 火龙の血×3

アニムスブリーチズ

重铠 防45 耐水+3

+5	HP+7	素早さ+2
+10	HP+14	素早さ+4

合成：GR 9

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 魔兽の化石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 火龙の翼×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 火龙の翼×1
+5	二级×1 + 魔兽の化石×2 + 火龙の翼×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 魔兽の化石×3
+7	二级×1 + 黑铁矿石×6 + 魔兽の化石×4
+8	二级×1 + 魔兽の化石×5 + 火龙の翼×2
+9	一级×1 + 火龙の翼×4 + 毒谷虫の角×1
+10	一级×1 + 火龙の翼×5 + 毒谷虫の角×3

足装备

ライダーズクラコー

布衣 防23 魔防8 耐土+2

+5	MP+3	精神+1
+10	MP+6	精神+3

合成：GR 7

+1	五级×1 + 黄金色の绵毛×1
+2	五级×1 + 黄金色の绵毛×3 + トリカブト×1
+3	五级×1 + 黄金色の绵毛×3 + トリカブト×2
+4	五级×1 + 黄金色の绵毛×5 + トリカブト×2
+5	五级×1 + 黄金色の绵毛×5 + バジリスクの羽毛×1
+6	五级×1 + 黄金色の绵毛×7 + バジリスクの羽毛×2
+7	四级×1 + 黄金色の绵毛×7 + バジリスクの羽毛×2
+8	四级×1 + トリカブト×3 + バジリスクの羽毛×2
+9	四级×1 + トリカブト×3 + バジリスクの羽毛×2
+10	三级×1 + バジリスクの羽毛×3 + 古狼の毛皮×1

ブレイカーレギンス

轻铠 防27 耐毒+3

+5	HP+1	素早さ+1
+10	HP+3	素早さ+3

合成：GR 7

+1	五级×1 + 金矿石×1
+2	五级×1 + 金矿石×3 + トロルの铠片×1
+3	五级×1 + 金矿石×3 + トロルの铠片×2
+4	五级×1 + 金矿石×5 + トロルの铠片×2
+5	五级×1 + 金矿石×5 + 纯白の毛皮×1
+6	四级×1 + 金矿石×7 + 纯白の毛皮×2
+7	四级×1 + 金矿石×7 + 纯白の毛皮×2
+8	四级×1 + トロルの铠片×3 + 纯白の毛皮×2
+9	四级×1 + トロルの铠片×3 + 纯白の毛皮×2
+10	三级×1 + 纯白の毛皮×3 + 大土蜘蛛の甲壳×1

フォレストサバトン

重铠 防24 耐水+2

+5	HP+3
+10	HP+6

合成：GR 7

+1	六级×1 + 钢石×2
+2	五级×1 + 钢石×3 + 金矿石×1
+3	五级×1 + 钢石×5 + 金矿石×2
+4	五级×1 + 钢石×5 + 金矿石×2
+5	五级×1 + 钢石×7 + 蜘蛛の粘着液×1
+6	五级×1 + 钢石×7 + 蜘蛛の粘着液×2
+7	五级×1 + 钢石×9 + 蜘蛛の粘着液×2
+8	四级×1 + 金矿石×3 + 蜘蛛の粘着液×3
+9	四级×1 + 蜘蛛の粘着液×3 + トロルの假面×1
+10	四级×1 + 蜘蛛の粘着液×4 + トロルの假面×1

マジカルピガッシュ

布衣 防28 魔防9 耐沉默+5

+5	MP+4	精神+1
+10	MP+9	精神+2

合成：GR 8

+1	四级×1 + 真白な绵胞子×1
+2	四级×1 + 真白の绵胞子×3 + 巨兽のなめし革×1
+3	四级×1 + 真白の绵胞子×3 + 巨兽のなめし革×2
+4	四级×1 + 真白の绵胞子×5 + 巨兽のなめし革×2
+5	四级×1 + 真白の绵胞子×5 + 白兽のなめし革×1
+6	三级×1 + 真白の绵胞子×7 + 白兽のなめし革×2
+7	三级×1 + 真白の绵胞子×7 + 白兽のなめし革×2
+8	三级×1 + 巨兽のなめし革×3 + 白兽のなめし革×2
+9	三级×1 + 巨兽のなめし革×3 + 白兽のなめし革×2
+10	二级×1 + 白兽のなめし革×3 土龙の血×1

アースレギンス

轻铠 防33 耐土+2

+5	HP+2	素早さ+1
+5	HP+4	素早さ+2

合成：GR 8

+1	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×1
+2	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×3 + 土人形の腕轮×1
+3	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×3 + 土人形の腕轮×2
+4	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×5 + 土人形の腕轮×2
+5	四级×1 + トカゲの虹ウロコ×5 + 铁人形の腕轮×1
+6	三级×1 + トカゲの虹ウロコ×7 + 铁人形の腕轮×2
+7	三级×1 + トカゲの虹ウロコ×7 + 铁人形の腕轮×2
+8	三级×1 + 土人形の腕轮×3 + 铁人形の腕轮×2
+9	三级×1 + 土人形の腕轮×3 + 铁人形の腕轮×2
+10	二级×1 + 铁人形の腕轮×3 + 大水蜘蛛の甲壳×1

ドゥームグリーヴ

重铠 防31 耐毒+5

+5	HP+3	守り+1
+10	HP+6	守り+2

合成：GR 8

+1	五级×1 + 砂铁×2
+2	四级×1 + 砂铁×3 + 岩人形の腕轮×1
+3	四级×1 + 砂铁×5 + 岩人形の腕轮×2
+4	四级×1 + 砂铁×5 + 岩人形の腕轮×2
+5	四级×1 + 砂铁×7 + 粘土の面×1
+6	四级×1 + 砂铁×7 + 粘土の面×2
+7	三级×1 + 砂铁×9 + 粘土の面×2
+8	三级×1 + 岩人形の腕轮×3 + 粘土の面×3
+9	三级×1 + 粘土の面×3 + トロルの假面×1
+10	二级×1 + 粘土の面×4 + トロルの假面×1

ブルーグリーヴ

重铠 防38 耐水+3

+5	HP+4	强さ+1	守り+1
+10	HP+9	强さ+2	守り+3

合成：GR 8

+1	四级×1 + 砂铁×2
+2	四级×1 + 砂铁×3 + 金人形の腕轮×1
+3	四级×1 + 砂铁×5 + 金人形の腕轮×2
+4	四级×1 + 砂铁×5 + 金人形の腕轮×2
+5	三级×1 + 砂铁×7 + 苔むした面×1
+6	三级×1 + 砂铁×7 + 苔むした面×2
+7	三级×1 + 砂铁×9 + 苔むした面×2
+8	三级×1 + 金人形の腕轮×3 + 苔むした面×3
+9	三级×1 + 苔むした面×3 + トロルキングの假面×1
+10	三级×1 + 苔むした面×4 + トロルキングの假面×1

エアロスシューズ

布衣 防33 魔防10 耐风+3

+5	MP+7	贤さ+1
+10	MP+14	贤さ+3

合成：GR 9

+1	三级×1 + 真白の绵胞子×1
+2	三级×1 + 真白の绵胞子×1 + 炎巨兽の毛皮×1
+3	三级×1 + 真白の绵胞子×2 + 夜光虫×1
+4	三级×1 + 真白の绵胞子×2 + 夜光虫×1
+5	三级×1 + 炎巨兽の毛皮×2 + 夜光虫×2
+6	二级×1 + 真白の绵胞子×4 + 炎巨兽の毛皮×2
+7	二级×1 + 真白の绵胞子×4 + 炎巨兽の毛皮×3
+8	二级×1 + 炎巨兽の毛皮×4 + 夜光虫×2
+9	二级×1 + 夜光虫×3 + 虫の胆石×1
+10	一级×1 + 夜光虫×4 + 虫の胆石×2

クイーンズレギンス

轻铠 防39 女性专用 耐炎+3

+5	HP+3	素早さ+2
+10	HP+6	素早さ+4

合成：GR 9

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×1 + 魔光石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑机兵の面×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑机兵の面×1
+5	三级×1 + 魔光石×2 + 黑机兵の面×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×3
+8	二级×1 + 魔光石×4 + 黑机兵の面×2
+9	二级×1 + 黑机兵の面×3 + 古龙の血×1
+10	一级×1 + 黑机兵の面×4 + 古龙の血×2

夜叉の甲靴

轻铠 防39 耐炎+3

+5	HP+3	素早さ+2
+10	HP+6	素早さ+4

合成：GR 9

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×1 + 魔光石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑机兵の面×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑机兵の面×1
+5	二级×1 + 魔光石×2 + 黑机兵の面×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×2
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 魔光石×3
+8	二级×1 + 魔光石×4 + 黑机兵の面×2
+9	一级×1 + 黑机兵の面×3 + 古龙の血×1
+10	一级×1 + 黑机兵の面×4 + 古龙の血×2

ヘヴィメタルサバトン

重铠 防44 耐土+3

+5	HP+7	强さ+1	守り+1
+10	HP+14	强さ+2	守り+3

合成：GR 9

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1 +
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 魔兽の化石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 黑铁の板×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 黑铁の板×1
+5	三级×1 + 魔兽の化石×2 + 黑铁の板×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 魔兽の化石×3
+7	二级×1 + 黑铁矿石×6 + 魔兽の化石×4
+8	二级×1 + 魔兽の化石×5 + 黑铁の板×2
+9	二级×1 + 黑铁の板×4 + 火龙の血×1
+10	二级×1 + 黑铁の板×5 + 火龙の血×3

小测验 3・问题

甲乙丙丁打完一场水脉 3，戊问有人出了甲和头没有。甲："我无甲无头，不过乙出了冰龙坚头。"乙："我没出坚甲壳，丙和丁都出了。"丙："我和丁都没出头，不过我出了两个坚甲壳，比丁多。"丁："没有啊，我和甲一样，都是无甲无头。"已知 4 个人里有一个人在说谎，请问这 4 人的收获具体是什么。

アニムスソルレット		
重铠 防45 耐土+3		
+5	HP+7	器用さ+2
+10	HP+14	器用さ+4
合成：GR 9		

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 魔兽の化石×1
+3	三级×1 + 黑铁矿石×2 + 火龙の翼×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 火龙の翼×1
+5	二级×1 + 魔兽の化石×2 + 火龙の翼×2
+6	二级×1 + 黑铁矿石×5 + 魔兽の化石×3
+7	二级×1 + 黑铁矿石×6 + 魔兽の化石×4
+8	二级×1 + 魔兽の化石×5 + 火龙の翼×2
+9	一级×1 + 火龙の翼×4 + 毒谷虫の角×1
+10	一级×1 + 火龙の翼×5 + 毒谷虫の角×3

ゴールドアスピス		
防32		
+5	HP+4	
+10	HP+9	器用さ+1
合成：GR 9		

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2
+3	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 夜光虫×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 夜光虫×1
+5	二级×1 + 夜光虫×2 + 黑机兵の面×1
+6	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 黑机兵の面×1
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 黑机兵の面×2
+8	二级×1 + 夜光虫×3 + 黑机兵の面×2
+9	一级×1 + 黑机兵の面×2 + 毒虫の胆石×1
+10	一级×1 + 黑机兵の面×3 + 毒虫の胆石×2

ホプロン		
防32		
+5	HP+7	守り+1
+10	HP+14	守り+2
合成：GR 8		

+1	四级×1 + 砂铁×3
+2	四级×1 + 砂铁×3
+3	四级×1 + 砂铁×5 + 土龙の尻尾×1
+4	四级×1 + 砂铁×5 + 土龙の尻尾×3
+5	三级×1 + 土龙の尻尾×3 + 黄金色の板×1
+6	三级×1 + 砂铁×7 + 黄金色の板×1
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 黄金色の板×2
+8	三级×1 + 土龙の尻尾×4
+9	三级×1 + 土龙の尻尾×4 + 黄金色の板×3
+10	二级×1 + 土龙の尻尾×5 + 黄金色の板×4

小盾

マスターシールド	
防27	
+5	HP+3
+10	HP+6
合成：GR 8	

+1	四级×1 + 砂铁×3
+2	四级×1 + 砂铁×3
+3	四级×1 + 砂铁×5 + 风龙の尻尾×1
+4	四级×1 + 砂铁×5 + 风龙の尻尾×3
+5	三级×1 + 风龙の尻尾×3 + 黄金色の板×1
+6	三级×1 + 砂铁×7 + 黄金色の板×1
+7	三级×1 + 砂铁×7 + 黄金色の板×2
+8	三级×1 + 风龙の尻尾×4
+9	三级×1 + 风龙の尻尾×4 + 黄金色の板×3
+10	二级×1 + 风龙の尻尾×5 + 黄金色の板×4

大盾

カイトシールド		
防27		
+5	HP+4	
+10	HP+9	守り+1
合成：GR 7		

+1	五级×1 + 钢石×3
+2	四级×1 + 钢石×3
+3	四级×1 + 钢石×5 + 大土蜘蛛の足×1
+4	四级×1 + 钢石×5 + 大土蜘蛛の足×3
+5	四级×1 + 大土蜘蛛の足×3 + 兵队蜂の壳×1
+6	三级×1 + 钢石×7 + 兵队蜂の壳×1
+7	三级×1 + 钢石×7 + 兵队蜂の壳×2
+8	三级×1 + 大土蜘蛛の足×4
+9	三级×1 + 大土蜘蛛の足×4 + 兵队蜂の壳×3
+10	二级×1 + 大土蜘蛛の足×5 + 兵队蜂の壳×4

ディバインシールド			
防37			
+5	HP+8		守り+1
+10	HP+17	守り+3	精神+1
合成：GR 9			

+1	三级×1 + 黑铁矿石×1
+2	三级×1 + 黑铁矿石×2
+3	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔兽の化石×1
+4	三级×1 + 黑铁矿石×3 + 魔兽の化石×1
+5	二级×1 + 魔兽の化石×2 + 火龙の翼×1
+6	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 火龙の翼×1
+7	二级×1 + 黑铁矿石×4 + 火龙の翼×2
+8	二级×1 + 魔兽の化石×3 + 火龙の翼×2
+9	一级×1 + 火龙の翼×2 + 油染みの布×1
+10	一级×1 + 火龙の翼×3 + 油染みの布×2

超位（GR 10～12）全装备资料一览



单手剑

骑士王の剑			
攻94			
+5	HP+24	守り+4	精神+4
+10	HP+48	守り+8	精神+8
合成：GR 10			

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×1
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + 血钢矿石×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×2 + 血钢矿石×1
+5	二级×1 + 羽光矿石×3 + サファイアの原石×1
+6	一级×1 + 羽光矿石×3 + 血钢矿石×2
+7	一级×1 + 羽光矿石×4 + 血钢矿石×2
+8	一级×1 + 血钢矿石×3 + サファイアの原石×2
+9	一级×1 + サファイアの原石×2 + ピュアハート×1
+10	特级×1 + サファイアの原石×4 + ピュアハート×2

フロストキャリバー			
攻95 水+3			
+5	HP+17	MP+7	强さ+4
+10	HP+34	MP+14	强さ+8
合成：GR 10			

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×1
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + 血钢矿石×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×2 + 血钢矿石×1
+5	二级×1 + 羽光矿石×3 + サファイアの原石×1
+6	一级×1 + 羽光矿石×3 + 血钢矿石×2
+7	一级×1 + 羽光矿石×4 + 血钢矿石×2
+8	一级×1 + 血钢矿石×3 + サファイアの原石×2
+9	一级×1 + サファイアの原石×2 + 夜雾の雫×1
+10	特级×1 + サファイアの原石×4 + 夜雾の雫×2

フレイムソード			
攻96 炎+3			
+5	HP+17	MP+7	强さ+4
+10	HP+34	MP+14	强さ+8
合成：GR 10			

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×1
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + 血钢矿石×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×2 + 血钢矿石×1
+5	一级×1 + 羽光矿石×3 + サファイアの原石×1
+6	一级×1 + 羽光矿石×3 + 血钢矿石×2
+7	一级×1 + 羽光矿石×4 + 血钢矿石×2
+8	一级×1 + 血钢矿石×3 + サファイアの原石×2
+9	一级×1 + サファイアの原石×2 + 光雷石×1
+10	特级×1 + サファイアの原石×4 + 光雷石×2

デモンズソード			
攻106 魔13 追加：沉默			
+5	HP+40	强さ+5	守り+5
+10	HP+80	强さ+11	守り+11
合成：GR 11			

+1	一级×1 + 血钢矿石×1
+2	一级×1 + 血钢矿石×1
+3	一级×1 + 血钢矿石×2 + トカゲの大剑牙×1
+4	一级×1 + 血钢矿石×2 + トカゲの大剑牙×1
+5	一级×1 + 血钢矿石×2 + 魔石像の半身×1
+6	一级×1 + 血钢矿石×3 + トカゲの大剑牙×1
+7	特级×1 + 血钢矿石×3 + トカゲの大剑牙×2
+8	特级×1 + トカゲの大剑牙×3 + 魔石像の半身×2
+9	特级×1 + 魔石像の半身×2 + 土龙の纯血×1
+10	九级×1 + 魔石像の半身×3 + 土龙の纯血×2

ホーリーセイバー			
攻107 魔13			
+5	HP+36	MP+20	守り+5
+10	HP+72	MP+40	守り+11
合成：GR 11			

+1	一级×1 + 血钢矿石×1
+2	一级×1 + 血钢矿石×1
+3	一级×1 + 血钢矿石×2 + エメラルドの原石×1
+4	一级×1 + 血钢矿石×2 + エメラルドの原石×1
+5	一级×1 + 血钢矿石×2 + 大きな青い原石×1
+6	特级×1 + 血钢矿石×3 + エメラルドの原石×1
+7	特级×1 + 血钢矿石×3 + エメラルドの原石×2
+8	特级×1 + エメラルドの原石×3 + 大きな青い原石×2
+9	特级×1 + 大きな青い原石×2 + 风龙の纯血×1
+10	九级×1 + 大きな青い原石×3 + 风龙の纯血×2

レオレギア			
攻109 魔5 刺+4			
+5	HP+40	强さ+5	精神+5
+10	HP+80	强さ+11	精神+11
合成：GR 11			

+1	一级×1 + 血钢矿石×1
+2	一级×1 + 血钢矿石×i
+3	一级×1 + 血钢矿石×2 + エメラルドの原石×1
+4	一级×1 + 血钢矿石×2 + エメラルドの原石×1
+5	一级×1 + 血钢矿石×2 + 大きな赤い原石×1
+6	特级×1 + 血钢矿石×3 + エメラルドの原石×1
+7	特级×1 + 血钢矿石×3 + エメラルドの原石×2
+8	特级×1 + エメラルドの原石×3 + 大きな赤い原石×2
+9	特级×1 + 大きな赤い原石×2 + 风龙の纯血×1
+10	九级×1 + 大きな赤い原石×3 + 风龙の纯血×2

小测验 3 · 答案 甲：甲 0 头 0；乙：甲 0 头 1；丙：甲 2 头 0；丁：甲 1 头 0。推理如下：甲和丁的说法矛盾，由此可知其中必有一人在说谎，因此乙和丙的话是真的。从丙的话可以得知丁在说谎，因此可知甲的话是真的。答案就很简单了。

圣剑グレイセス

攻118 魔16

+5	HP+56	守り+5	精神+5
+10	HP+112	守り+11	精神+11

合成：GR 12

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×1
+3	特级×1 + 白金石×2 + ミスリル矿石×1
+4	特级×1 + 白金石×2 + ミスリル矿石×1
+5	特级×1 + 白金石×2 + ダイヤモンドの原石×1
+6	特级×1 + 白金石×3 + ミスリル矿石×1
+7	九级×1 + 白金石×3 + ミスリル矿石×2
+8	九级×1 + ミスリル矿石×3 + ダイヤモンドの原石×2
+9	九级×1 + ダイヤモンドの原石×2 + 火龙の纯血×1
+10	九级×1 + ダイヤモンドの原石×3 + 火龙の纯血×2

魔剑ダークブレイズ

攻119 魔15

+5	HP+44	强さ+5	素早さ+5
+10	HP+88	强さ+11	素早さ+11

合成：GR 12

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×2
+3	特级×1 + 白金石×2 + ミスリル矿石×1
+4	特级×1 + 白金石×2 + ミスリル矿石×1
+5	特级×1 + 白金石×4 + 毒谷虫の大角×1
+6	特级×1 + 白金石×3 + ミスリル矿石×1
+7	特级×1 + 白金石×3 + ミスリル矿石×2
+8	特级×1 + ミスリル矿石×1 + 毒谷虫の大角×2
+9	特级×1毒谷虫の大角×2 + 冰龙の纯血×1
+10	特级×1 + 毒谷虫の大角×3 + 冰龙の纯血×2

レイディアント

攻121 魔15

+5	HP+56	MP+32	贤さ+5
+10	HP+112	MP+64	贤さ+11

合成：GR 12

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×1
+3	特级×1 + 白金石×2 + 炎巨兽の锐い牙×1
+4	特级×1 + 白金石×2 + 炎巨兽の锐い牙×1
+5	九级×1 + 白金石×2 + 谷虫の大角×1
+6	特级×1 + 白金石×3 + 炎巨兽の锐い牙×1
+7	特级×1 + 白金石×3 + 炎巨兽の锐い牙×2
+8	特级×1 + 炎巨兽の锐い牙×3 + 谷虫の大角×2
+9	特级×1 + 谷虫の大角×2 + 古龙の纯血×1
+10	特级×1 + 谷虫の大角×3 + 古龙の纯血×2

真・魔人の剑

攻121 魔15 追加：毒

+5	HP+56	MP+32	贤さ+5
+10	HP+112	MP+64	贤さ+11

合成：GR 12

+1	特级×1 + 魔兽の大爪×1
+2	特级×1 + 魔兽の大爪×1
+3	特级×1 + 魔兽の大爪×2 + 魔成兽の魔轮×1
+4	特级×1 + 魔兽の大爪×2 + 魔成兽の魔轮×1
+5	九级×1 + 魔兽の大爪×2 + 合成兽の大爪×1
+6	九级×1 + 魔兽の大爪×3 + 魔成兽の魔轮×1
+7	九级×1 + 魔兽の大爪×3 + 魔成兽の魔轮×2
+8	九级×1 + 魔成兽の魔轮×3 + 合成兽の大爪×2
+9	九级×1 + 合成兽の大爪×2 + 古魔人の锐い尾×1
+10	九级×1 + 合成兽の大爪×3 + 古魔人の锐い尾×2

短剑

ミセリコルデ

攻69 魔15

+5	HP+7	MP+17	器用さ+3
+10	HP+14	MP+34	器用さ+6

合成：GR 10

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×1
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + 土巨兽の锐い牙×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×2 + 土巨兽の锐い牙×1
+5	二级×1 + 羽光矿石×3 + 兵队蜂のしびれ针×1
+6	二级×1 + 羽光矿石×3 + 土巨兽の锐い牙×2
+7	一级×1 + 羽光矿石×4 + 土巨兽の锐い牙×2
+8	一级×1 + 土巨兽の锐い牙×3 + 兵队蜂のしびれ针×2
+9	一级×1 + 兵队蜂のしびれ针×? 饿狼の纯血×1
+10	一级×1 + 兵队蜂のしびれ针×4 + 饿狼の纯血×2

シルフィードエッジ

攻71 魔16 风+2

+5	MP+24	强さ+4	素早さ+4
+10	MP+48	强さ+8	素早さ+8

合成：GR 10

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×1
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + バジリスクの大爪×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×2 + バジリスクの大爪×1
+5	二级×1 + 羽光矿石×3 + トロルの锐爪×1
+6	一级×1 + 羽光矿石×3 + バジリスクの大爪×2
+7	一级×1 + 羽光矿石×4 + バジリスクの大爪×2
+8	一级×1 + バジリスクの大爪×3 + トロルの锐爪×2
+9	一级×1 + トロルの锐爪×2 + 饿狼の纯血×1
+10	特级×1 + トロルの锐爪×4 + 饿狼の纯血×2

朱罗の伤迹

攻79 魔18 追加：麻痹

+5	HP+24	MP+16	器用さ+5
+10	HP+48	MP+32	器用さ+11

合成：GR 11

+1	一级×1 + 血钢矿石×1
+2	一级×1 + 血钢矿石×1
+3	一级×1 + 血钢矿石×2 + 硅化木×1
+4	一级×1 + 血钢矿石×2 + 硅化木×1
+5	一级×1 + 血钢矿石×2 + 大水蜘蛛の锐爪×1
+6	特级×1 + 血钢矿石×3 + 硅化木×1
+7	特级×1 + 血钢矿石×3 + 硅化木×2
+8	特级×1 + 硅化木×3 + 大水蜘蛛の锐爪×2
+9	特级×1 + 大水蜘蛛の锐爪×2 + 炎巨人の心脏×1
+10	特级×1 + 大水蜘蛛の锐爪×3 + 炎巨人の心脏×2

ソウルイーター

攻80 魔19 追加：睡眠

+5	HP+20	MP+32	器用さ+5
+10	HP+40	MP+64	器用さ+11

合成：GR 11

+1	一级×1 + 血钢矿石×1
+2	一级×1 + 血钢矿石×1
+3	一级×1 + 血钢矿石×2 + 硅化木×1
+4	一级×1 + 血钢矿石×2 + 硅化木×1
+5	特级×1 + 血钢矿石×2 + 大水蜘蛛の锐爪×1
+6	特级×1 + 血钢矿石×3 + 硅化木×1
+7	特级×1 + 血钢矿石×3 + 硅化木×2
+8	特级×1 + 硅化木×3 + 大水蜘蛛の锐爪×2
+9	特级×1 + 大水蜘蛛の锐爪×2 + 冰巨人の心脏×1
+10	特级×1 + 大水蜘蛛の锐爪×3 + 冰巨人の心脏×2

ドラゴンクロー

攻87 魔17 追加：毒

+5	HP+32	MP+32	强さ+5
+10	HP+64	MP+64	强さ+11

合成：GR 12

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×1
+3	特级×1 + 白金石×2 + 火龙の大鳞×1
+4	特级×1 + 白金石×2 + 火龙の大鳞×1
+5	特级×1 + 白金石×2 + 妖魔の化石×1
+6	特级×1 + 白金石×3 + 火龙の大鳞×1
+7	九级×1 + 白金石×3 + 火龙の大鳞×2
+8	九级×1 + 火龙の大鳞×3 + 妖魔の化石×2
+9	九级×1 + 妖魔の化石×2 + 古龙の纯血×1
+10	九级×1 + 妖魔の化石×3 + 古龙の纯血×2

オリハルコンダガー

攻89 魔20

+5	强さ+6	素早さ+5	器用さ+5
+10	强さ+13	素早さ+11	器用さ+11

合成：GR 12

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×1
+3	特级×1 + 白金石×2 + 冰龙の大鳞×1
+4	特级×1 + 白金石×2 + 冰龙の大鳞×1
+5	特级×1 + 白金石×2 + 妖魔の化石×1
+6	特级×1 + 白金石×3 + 冰龙の大鳞×1
+7	九级×1 + 白金石×3 + 冰龙の大鳞×2
+8	九级×1 + 冰龙の大鳞×3 + 妖魔の化石×2
+9	九级×1 + 妖魔の化石×2 + 魔导の大核×1
+10	九级×1 + 妖魔の化石×3 + 魔导の大核×2

单手斧

ネレイデスハチェット

攻94

+5	HP+24	守り+4	素早さ+3
+10	HP+48	守り+8	素早さ+6

合成：GR 10

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×2
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + 蜘蛛の剧毒牙×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×3 + 蜘蛛の剧毒牙×1
+5	二级×1 + 羽光矿石×3 + 兵队蜂の坚壳×1
+6	二级×1 + 羽光矿石×3 + 蜘蛛の剧毒牙×2
+7	一级×1 + 羽光矿石×4 + 蜘蛛の剧毒牙×2
+8	一级×1 + 蜘蛛の剧毒牙×3 + 兵队蜂の坚壳×1
+9	一级×1 + 兵队蜂の坚壳×2 + 土巨兽の锐い尾×1
+10	特级×1 + 兵队蜂の坚壳×3 + 土巨兽の锐い尾×2

ゴールデンアックス

攻96

+5	HP+24	强さ+4	精神+3
+10	HP+48	强さ+8	精神+6

合成：GR 10

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×2
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + サソリの大爪×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×3 + サソリの大爪×1
+5	二级×1 + 羽光矿石×3 + 兵队蜂の坚壳×1
+6	一级×1 + 羽光矿石×3 + サソリの大爪×2
+7	一级×1 + 羽光矿石×4 + サソリの大爪×2
+8	一级×1 + サソリの大爪×3 + 兵队蜂の坚壳×1
+9	一级×1 + 兵队蜂の坚壳×2 + 兵队蜂の坚颚×1
+10	特级×1 + 兵队蜂の坚壳×3 + 兵队蜂の坚颚×2

マンティコア

攻106

+5	HP+40	强さ+5	守り+5
+10	HP+80	强さ+11	守り+11

合成：GR 11

+1	一级×1 + 血钢矿石×1
+2	一级×1 + 血钢矿石×2
+3	一级×1 + 血钢矿石×2 + 土人形の坚腕×1
+4	一级×1 + 血钢矿石×3 + 土人形の坚腕×1
+5	一级×1 + 血钢矿石×3 + 土龙の锐い尻尾×1
+6	特级×1 + 血钢矿石×3 + 土人形の坚腕×2
+7	特级×1 + 血钢矿石×3 + 土人形の坚腕×2
+8	特级×1 + 土龙の锐い尻尾×2 + 土人形の坚腕×3
+9	特级×1 + 土龙の锐い尻尾×2 + 黄金色の大板×1
+10	九级×1 + 土龙の锐い尻尾×3 + 黄金色の大板×2

ポイズンメイス

攻108 追加：毒

+5	HP+36	MP+8	守り+5
+10	HP+72	MP+16	守り+11

合成：GR 11

+1	一级×1 + 血钢矿石×1
+2	一级×1 + 血钢矿石×2
+3	一级×1 + 血钢矿石×2 + 岩人形の坚腕×1
+4	一级×1 + 血钢矿石×3 + 岩人形の坚腕×1
+5	一级×1 + 血钢矿石×3 + 风龙の锐い尻尾×1
+6	特级×1 + 血钢矿石×3 + 岩人形の坚腕×2
+7	特级×1 + 血钢矿石×3 + 岩人形の坚腕×2
+8	特级×1 + 风龙の锐い尻尾×2 + 岩人形の坚腕×2
+9	特级×1 + 风龙の锐い尻尾×2 + 大水蜘蛛の猛毒针×1
+10	特级×1 + 风龙の锐い尻尾×3 + 大水蜘蛛の猛毒针×2

神鸟の斧

攻118 魔10 风+3

+5	HP+56	强さ+5	守り+5
+10	HP+112	强さ+11	守り+11

合成：GR 12

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×2
+3	特级×1 + 白金石×2 + ミスリル矿石×1
+4	特级×1 + 白金石×3 + ミスリル矿石×1
+5	特级×1 + 白金石×3 + 火龙の坚い翼×1
+6	特级×1 + 白金石×3 + ミスリル矿石×2
+7	九级×1 + 白金石×3 + ミスリル矿石×2
+8	九级×1 + ミスリル矿石×3 + 火龙の坚い翼×2
+9	九级×1 + 火龙の坚い翼×2 + 虫の大胆石×1
+10	九级×1 + 火龙の坚い翼×3 + 虫の大胆石×2

无知者无罪 (以下趣事来自于若干玩家的上万小时游戏时间，如有雷同，纯属正常。) A君头次打垃圾场的时候，见同伴三人围着土龙陷入苦战中，考虑到自己能力太差，于是收刀当奶妈拼命加油。三位战友不断地用日语对他讲一句话，不过A君日语不好看不懂，也不理会。过了一会儿三个战友都掉线了，A君很郁闷地退出了。之后A君把那句话写给朋友看，朋友翻译道："请不要给我加血！"



秘石の神斧

攻120 魔8

+5	HP+44	MP+32	贤さ+5
+10	HP+88	MP+64	贤さ+11

合成：GR 12

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×2
+3	特级×1 + 白金石×2 + ダイヤモンドの原石×1
+4	特级×1 + 白金石×3 + ダイヤモンドの原石×1
+5	特级×1 + 白金石×3 + 冰龙の坚い翼×1
+6	九级×1 + 白金石×3 + ダイヤモンドの原石×2
+7	九级×1 + 白金石×3 + ダイヤモンドの原石×2
+8	九级×1 + ダイヤモンドの原石×3 + 冰龙の坚い翼×2
+9	九级×1 + 冰龙の坚い翼×2 + 毒虫の大胆石×1
+10	九级×1 + 冰龙の坚い翼×3 + 毒虫の大胆石×2

双手剑

デビルブリンガー

攻142 防−14

+5	HP+28	守り−15	精神+4
+10	HP+56	守り−30	精神+8

合成：GR 10

+1	二级×1 + 羽光矿石×2
+2	二级×1 + 羽光矿石×2
+3	二级×1 + 羽光矿石×3 + 饿狼の大牙×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×3 + 饿狼の大牙×2
+5	二级×1 + 羽光矿石×4 + 翼龙の化石×1
+6	二级×1 + 羽光矿石×5 + 饿狼の大牙×2
+7	一级×1 + 饿狼の大牙×3 + 翼龙の化石×2
+8	一级×1 + 饿狼の大牙×3 + 翼龙の化石×2
+9	一级×1 + 翼龙の化石×3 + 大土蜘蛛の猛毒针×2
+10	特级×1 + 翼龙の化石×4 + 大土蜘蛛の猛毒针×3

ドラゴンスレイヤー

攻145 防−15

+5	HP+28	强さ+4	守り−15
+10	HP+56	强さ+8	守り−30

合成：GR 10

+1	二级×1 + 羽光矿石×2
+2	二级×1 + 羽光矿石×2
+3	二级×1 + 羽光矿石×3 + 饿狼の大牙×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×3 + 饿狼の大牙×2
+5	二级×1 + 羽光矿石×4 + 血钢矿石×1
+6	一级×1 + 羽光矿石×5 + 饿狼の大牙×2
+7	一级×1 + 饿狼の大牙×3 + 血钢矿石×2
+8	一级×1 + 饿狼の大牙×3 + 血钢矿石×2
+9	一级×1 + 血钢矿石×3 + 大土蜘蛛の猛毒针×2
+10	特级×1 + 血钢矿石×4 + 大土蜘蛛の猛毒针×3

ルーンブレイカー

攻160 防−17 魔力+10 追加：沉默

+5	HP+32	强さ+7	守り−19
+10	HP+64	强さ+14	守り−38

合成：GR 11

+1	一级×1 + 血钢矿石×1
+2	一级×1 + 血钢矿石×2
+3	一级×1 + 血钢矿石×2 + エメラルドの原石×1
+4	一级×1 + 血钢矿石×3 + エメラルドの原石×1
+5	一级×1 + 血钢矿石×4 + さびた大板×1
+6	特级×1 + 血钢矿石×4 + エメラルドの原石×2
+7	特级×1 + エメラルドの原石×2 + さびた大板×2
+8	特级×1 + エメラルドの原石×3 + さびた大板×2
+9	特级×1 + さびた大板×3 + 大きな黒い原石×2
+10	九级×1 + さびた大板×4 + 大きな黒い原石×3

圣剑グラム

攻163 防−18

+5	HP+48	强さ+7	守り−37
+10	HP+96	强さ+14	守り−56

合成：GR 11

+1	一级×1 + 血钢矿石×1
+2	一级×1 + 血钢矿石×2
+3	一级×1 + 血钢矿石×2　エメラルドの原石×1
+4	一级×1 + 血钢矿石×3　エメラルドの原石×1
+5	特级×1 + 血钢矿石×4　さびた大板×1
+6	特级×1 + 血钢矿石×4　エメラルドの原石×2
+7	特级×1 + エメラルドの原石×2　さびた大板×2
+8	特级×1 + エメラルドの原石×3 + さびた大板×2
+9	特级×1 + さびた大板×3 + 大きな灰色の原石×2
+10	九级×1 + さびた大板×4 + 大きな灰色の原石×3

クラウ・ソナス

攻178 防−21 追加：睡眠

+5	HP+72	强さ+7	守り−22
+10	HP+144	强さ+14	守り−44

合成：GR 12

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×2
+3	特级×1 + 白金石×2 + ダイヤモンドの原石×1
+4	特级×1 + 白金石×3 + ダイヤモンドの原石×1
+5	特级×1 + 白金石×4 + 古龙の大角×1
+6	特级×1 + 白金石×4 + ダイヤモンドの原石×2
+7	九级×1 + ダイヤモンドの原石×2 + 古龙の大角×2
+8	九级×1 + ダイヤモンドの原石×3 + 古龙の大角×2
+9	九级×1 + 古龙の大角×3 + 古龙の坚头盖×2
+10	九级×1 + 古龙の大角×3 + 古龙の坚头盖×3

魔剑ダーククラウド

攻182 防−22

+5	强さ+7	守り−22	贤さ+7
+10	强さ+14	守り−44	贤さ+14

合成：GR 12

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×2
+3	特级×1 + 白金石×2 + ミスリル矿石×1
+4	特级×1 + 白金石×3 + ミスリル矿石×1
+5	特级×1 + 白金石×4 + 古龙の大角×1
+6	九级×1 + 白金石×4 + ミスリル矿石×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×2 + 古龙の大角×2
+8	九级×1 + ミスリル矿石×3 + 古龙の大角×2
+9	九级×1 + 古龙の大角×3 + 辉く黑铁の块×2
+10	九级×1 + 古龙の大角×4 + 辉く黑铁の块×3

真・魔人の大蛇

攻182 防−22 追加：麻痹

+5	强さ+7	守り−44	贤さ+7
+10	强さ+14	守り−66	贤さ+14

合成：GR 12

+1	特级×1 + 魔人の破纹咒×1
+2	特级×1 + 魔人の破纹咒×2
+3	特级×1 + 魔人の破纹咒×2 + 古魔人の大爪×1
+4	特级×1 + 魔人の破纹咒×3 + 古魔人の大爪×1
+5	特级×1 + 魔人の破纹咒×4 + 魔兽の破纹咒×1
+6	九级×1 + 魔人の破纹咒×4 + 古魔人の大爪×2 +
+7	九级×1 + 古魔人の大爪×2 + 魔兽の破纹咒×2
+8	九级×1 + 古魔人の大爪×3 + 魔兽の破纹咒×2
+9	九级×1 + 魔兽の破纹咒×3 + 合成兽の黑い血×2
+10	九级×1 + 魔兽の破纹咒×4 + 合成兽の黑い血×3

双手刀

颚

攻142 防−14

+5	HP+28	强さ+4	守り−15
+10	HP+56	强さ+8	守り−30

合成：GR 10

+1	二级×1 + 羽光矿石×3
+2	二级×1 + 羽光矿石×4
+3	二级×1 + 燃料石の块×2
+4	二级×1 + 燃料石の块×3
+5	二级×1 + 巨大な坚い齿×3
+6	二级×1 + 羽光矿石×5 + 燃料石の块×3
+7	一级×1 + 羽光矿石×5 + 燃料石の块×4
+8	一级×1 + 燃料石の块×4 + 巨大な坚い齿×3
+9	一级×1 + 巨大な坚い齿×4 + 巨大な锐い颚×2
+10	特级×1 + 巨大な坚い齿×5 + 巨大な锐い颚×3

黑麒刀

攻145 防−15 追加：毒

+5	HP+25	强さ+4	守り−15
+10	HP+51	强さ+8	守り−30

合成：GR 10

+1	二级×1 + 羽光矿石×3
+2	二级×1 + 羽光矿石×4
+3	二级×1 + 燃料石の块×2
+4	二级×1 + 燃料石の块×3
+5	二级×1 + 土巨兽の大爪×3
+6	一级×1 + 羽光矿石×5 + 燃料石の块×3
+7	一级×1 + 羽光矿石×5 + 燃料石の块×4
+8	一级×1 + 燃料石の块×4 + 土巨兽の大爪×3
+9	一级×1 + 土巨兽の大爪×4 + 巨大な坚い蹄×2
+10	特级×1 + 土巨兽の大爪×5 + 巨大な坚い蹄×3

邪眼刀

攻160 防−16 追加：睡眠

+5	强さ+7	守り−18	素早さ+5;
+10	强さ+14	守り−37	素早さ+11

合成：GR 11

+1	一级×1 + 血钢矿石×1
+2	一级×1 + 血钢矿石×3
+3	一级×1 + 硅化木×2
+4	一级×1 + 硅化木×3
+5	一级×1 + トロルキングの锐爪×2
+6	特级×1 + 血钢矿石×4 + 硅化木×3
+7	特级×1 + 血钢矿石×4 + 硅化木×4
+8	特级×1 + 硅化木×4 + トロルキングの锐爪×3
+9	特级×1 + トロルキングの锐爪×3 + 岩の强心脏×2
+10	九级×1 + トロルキングの锐爪×4 + 岩の强心脏×3

朱天

攻163 防−17 炎+3

+5	HP+44	守り−18
+10	HP+88	守り−37

合成：GR 11

+1	一级×1 + 血钢矿石×2
+2	一级×1 + 血钢矿石×3
+3	一级×1 + 巨兽のヌメ革×2
+4	一级×1 + 巨兽のヌメ革×3
+5	一级×1 + 炎巨人の卷きひげ×2
+6	特级×1 + 血钢矿石×4 + 巨兽のヌメ革×3
+7	特级×1 + 血钢矿石×4 + 巨兽のヌメ革×4
+8	特级×1 + 巨兽のヌメ革×4 + 炎巨人の卷きひげ×3
+9	特级×1 + 炎巨人の卷きひげ×3 + 铁の强心脏×2
+10	九级×1 + 炎巨人の卷きひげ×4 + 铁の强心脏×3

古锭刀

攻166 防−18

+5	强さ+7	守り−18	器用さ+5
+10	强さ+14	守り−37	器用さ+11

合成：GR 11

+1	一级×1 + 血钢矿石×2
+2	一级×1 + 血钢矿石×3
+3	一级×1 + 金人形の坚腕×2
+4	一级×1 + 金人形の坚腕×3
+5	一级×1 + トロルキングの锐爪×2
+6	特级×1 + 血钢矿石×4 + 金人形の坚腕×3
+7	特级×1 + 血钢矿石×4 + 金人形の坚腕×4
+8	特级×1 + 金人形の坚腕×4 + トロルキングの锐爪×3
+9	特级×1 + トロルキングの锐爪×3 + 金の强心脏×2
+10	九级×1 + トロルキングの锐爪×4 + 金の强心脏×3

仁王丸

攻178 防−20 追加：麻痹

+5	强さ+7	守り−22	素早さ+5
+10	强さ+14	守り−44	素早さ+11

合成：GR 12

+1	特级×1 + 白金石×2
+2	特级×1 + 白金石×3
+3	特级×1 + 谷虫の大牙×2
+4	特级×1 + 谷虫の大牙×3
+5	特级×1 + 炎巨兽の大爪×2
+6	九级×1 + 白金石×4 + 谷虫の大牙×3
+7	九级×1 + 白金石×4 + 谷虫の大牙×4
+8	九级×1 + 谷虫の大牙×4 + 炎巨兽の大爪×3
+9	九级×1 + 炎巨兽の大爪×3 + 火龙の纯血×2
+10	九级×1 + 炎巨兽の大爪×4 + 火龙の纯血×3

不讲义气 1.03版之前,由于部位破坏的奖励不是共享的,因此打毒虫、古龙的时候都要讲究顺序断尾,以免不公平,所以往往都要打完4场才会收工。B君开房间召人打毒虫,讲明了顺序断尾。在商量具体顺序时,考虑到自己是房主,于是就主动申请第4场断尾。结果等到第三场打完之后回到房间一看——那三个人都不见了!

灵刀：斑鸠		
攻181 防−21 魔力+10 追加：沉默		
+5	MP+48	守り−22
+10	MP+104	守り−44
合成：GR 12		

+1	特级×1 ＋ 白金石×2
+2	特级×1 ＋ 白金石×3
+3	特级×1 ＋ 毒谷虫の大牙×2
+4	特级×1 ＋ 毒谷虫の大牙×3
+5	特级×1 ＋ 炎巨兽の大爪×2
+6	特级×1 ＋ 白金石×4 ＋ 毒谷虫の大牙×3
+7	九级×1 ＋ 白金石×4 ＋ 毒谷虫の大牙×4
+8	九级×1 ＋ 毒谷虫の大牙×4 ＋ 炎巨兽の大爪×3
+9	九级×1 ＋ 炎巨兽の大爪×3 ＋ 冰龙の纯血×2
+10	九级×1 ＋ 炎巨兽の大爪×4 ＋ 冰龙の纯血×3

妖刀：祸津			
攻182 防−22 魔力+10			
+5	HP+72	强さ+7	守り−22
+10	HP144	强さ14	守り−44
合成：GR 12			

+1	特级×1 ＋ 白金石×2
+2	特级×1 ＋ 白金石×3
+3	特级×1 ＋ 毒谷虫の大牙×2
+4	特级×1 ＋ 毒谷虫の大牙×3
+5	特级×1 ＋ 炎巨兽の大爪×2
+6	九级×1 ＋ 白金石×4 ＋ 毒谷虫の大牙×3
+7	九级×1 ＋ 白金石×4 ＋ 毒谷虫の大牙×4
+8	九级×1 ＋ 毒谷虫の大牙×4 ＋ 炎巨兽の大爪×3
+9	九级×1 ＋ 炎巨兽の大爪×3 ＋ 古龙の纯血×2
+10	九级×1 ＋ 炎巨兽の大爪×4 ＋ 古龙の纯血×3

双手斧

巨人の大斧			
攻142 防−20			
+5	HP+28	强さ+4	守り−16
+10	HP+59	强さ+8	守り−32
合成：GR 10			

+1	二级×1 ＋ 羽光矿石×3
+2	二级×1 ＋ 羽光矿石×4
+3	二级×1 ＋ 血钢矿石×2
+4	二级×1 ＋ 血钢矿石×3
+5	二级×1 ＋ ヘビヤシの原木×2
+6	二级×1 ＋ 羽光矿石×5 ＋ 血钢矿石×3
+7	一级×1 ＋ 羽光矿石×6 血钢矿石×4
+8	一级×1 ＋ 血钢矿石×4 ＋ ヘビヤシの原木×3
+9	一级×1 ＋ ヘビヤシの原木×4 ＋ 巨人の大棍棒×2
+10	特级×1 ＋ ヘビヤシの原木×5 ＋ 巨人の大棍棒×3

ルーンアックス			
攻145 防−23 魔力+15 追加：沉默			
+5	HP+17	MP+21	守り−16
+10	HP+38	MP+38	守り−32
合成：GR 10			

+1	二级×1 ＋ 羽光矿石×3
+2	二级×1 ＋ 羽光矿石×4
+3	二级×1 ＋ 血钢矿石×2
+4	二级×1 ＋ 血钢矿石×3
+5	二级×1 ＋ サソリの巨大壳×2
+6	一级×1 ＋ 羽光矿石×5 ＋ 血钢矿石×3
+7	一级×1 ＋ 羽光矿石×6 血钢矿石×4
+8	一级×1 ＋ 血钢矿石×4 ＋ サソリの巨大壳×3
+9	一级×1 ＋ サソリの巨大壳×4 ＋ 蜘蛛の金刚糸×2
+10	特级×1 ＋ サソリの巨大壳×5 ＋ 蜘蛛の金刚糸×3

ダークストーカー			
攻160 防−25			
+5	HP+48	强さ+7	守り−20
+10	HP+96	强さ+14	守り−40
合成：GR 11			

+1	一级×1 ＋ 血钢矿石×2
+2	一级×1 ＋ 血钢矿石×3
+3	一级×1 ＋ 白金石×2
+4	一级×1 ＋ 白金石×3
+5	一级×1 ＋ 风龙の坚い翼×2
+6	特级×1 ＋ 血钢矿石×4 ＋ 白金石×3
+7	特级×1 ＋ 血钢矿石×4 ＋ 白金石×4
+8	特级×1 ＋ 白金石×4 ＋ 风龙の坚い翼×3
+9	特级 x 1 风龙の硬い翼 x 3 巨人の银锤×2
+10	九级×1 ＋ 风龙の坚い翼×4 ＋ 巨人の银槌×3

ガーディアンアックス			
攻163 防−26			
+5	HP+48	强さ+6	守り−20
+10	HP+96	强さ+14	守り−40
合成：GR 11			

+1	一级×1 ＋ 血钢矿石×2
+2	一级×1 ＋ 血钢矿石×3
+3	一级×1 ＋ 白金石×2
+4	一级×1 ＋ 白金石×4
+5	特级×1 ＋ 土龙の坚い翼×2
+6	特级×1 ＋ 血钢矿石×4 ＋ 白金石×3
+7	特级×1 ＋ 血钢矿石×4 ＋ 白金石×4
+8	特级×1 ＋ 白金石×4 ＋ 土龙の坚い翼×3
+9	特级×1 ＋ 土龙の坚い翼×3 ＋ 巨人の银槌×2
+10	九级×1 ＋ 土龙の坚い翼×4 ＋ 巨人の银槌×3

鬼神の刚斧			
攻178 防−29			
+5	HP+72	守り−20	精神+6
+10	HP+144	守り−40	精神+14
合成：GR 12			

+1	特级×1 ＋ 白金石×2
+2	特级×1 ＋ 白金石×3
+3	特级×1 ＋ ミスリル矿石×2
+4	特级×1 ＋ ミスリル矿石×3
+5	特级×1 ＋ ダイヤモンド原石×2
+6	特级×1 ＋ 白金石×4 ＋ ミスリル矿石×3
+7	九级×1 ＋ 白金石×4 ＋ ミスリル矿石×4
+8	九级×1 ＋ ミスリル矿石×4 ＋ ダイヤモンドの原石×3
+9	九级×1 ＋ ダイアモンドの原石×3 ＋ 魔导の大核×2
+10	九级×1 ＋ ダイアモンドの原石×4 ＋ 魔导の大核×3

サタンブローヴァ			
攻181 守−33 炎+3			
+5	强さ+7	守り−20	器用さ+5
+10	强さ+14	守り−40	器用さ+11
合成：GR 12			

+1	特级×1 ＋ 白金石×2
+2	特级×1 ＋ 白金石×3
+3	特级×1 ＋ ミスリル矿石×2
+4	特级×1 ＋ ミスリル矿石×3
+5	特级×1 ＋ ダイヤモンドの原石×2
+6	特级×1 ＋ 白金石×4 ＋ ミスリル矿石×3
+7	九级×1 ＋ 白金石×4 ＋ ミスリル矿石×4
+8	九级×1 ＋ ミスリル矿石×4 ＋ ダイヤモンドの原石×3
+9	九级×1 ＋ ダイヤモンドの原石×3 ＋ 红炎石×2
+10	九级×1 ＋ ダイヤモンドの原石×4 ＋ 红炎石×3

灵鸟の圣斧			
攻182 防−35 风+3			
+5	HP+75	守り−20	素早さ+5
+10	HP+144	守り−40	素早さ+11
合成：GR 12			

+1	特级×1 ＋ 白金石×2
+2	特级×1 ＋ 白金石×3
+3	特级×1 ＋ ミスリル矿石×2
+4	特级×1 ＋ ミスリル矿石×3
+5	特级×1 ＋ ダイヤモンドの原石×2
+6	特级×1 ＋ 白金石×4 ＋ ミスリル矿石×3
+7	九级×1 ＋ 白金石×4 ＋ ミスリル矿石×4
+8	九级×1 ＋ ミスリル矿石×4 ＋ ダイヤモンドの原石×3
+9	九级×1 ＋ ダイヤモンドの原石×3 ＋ 古龙の纯血×2
+10	九级×1 ＋ ダイヤモンドの原石×4 ＋ 古龙の纯血×3

真・魔人の大斧			
攻182 防−35 土+3			
+5	HP+72	守り−20	素早さ+5
+10	HP+144	守り−40	素早さ+11
合成：GR 12			

+1	特级×1 ＋ 魔人の黑い血×2
+2	特级×1 ＋ 魔人の黑い血×3
+3	特级×1 ＋ 魔兽の魔眼×2
+4	特级×1 ＋ 魔兽の魔眼×3
+5	特级×1 ＋ 古魔人の魔眼×2
+6	九级×1 ＋ 魔人の黑い血×4 ＋ 魔兽の魔眼×3
+7	九级×1 ＋ 魔人の黑い血×4 ＋ 魔兽の魔眼×4
+8	九级×1 ＋ 魔兽の魔眼×4 ＋ 古魔人の魔眼×3
+9	九级×1 ＋ 古魔人の魔眼×3 ＋ 魔成兽の坚い铠甲×2
+10	九级×1 ＋ 古魔人の魔眼×4 ＋ 魔成兽の坚い铠甲×3



枪

エメラルドスピア			
攻94 风+3			
+5	HP+24	守り+4	器用さ+3
+10	HP+48	守り+8	器用さ+6
合成：GR 10			

+1	二级×1 ＋ 羽光矿石×1
+2	二级×1 ＋ 羽光矿石×2
+3	二级×1 ＋ 羽光矿石×3 ＋ 百年杉の原木×1
+4	二级×1 ＋ 羽光矿石×4 ＋ 百年杉の原木×1
+5	二级×1 ＋ 羽光矿石×5 ＋ サファイアの原石×1
+6	一级×1 ＋ 百年杉の原木×2
+7	一级×1 ＋ 百年杉の原木×3
+8	一级×1 ＋ 百年杉の原木×4 ＋ サファイアの原石×1
+9	一级×1 ＋ サファイアの原石×2 ＋ バジリスクの镰首×1
+10	特级×1 ＋ サファイアの原石×3 ＋ バジリスクの镰首×2

フレイムクーゼ			
攻106 炎+3			
+5	HP+40	强さ+5	素早さ+5
+10	HP+80	强さ+11	素早さ+11
合成：GR 11			

+1	一级×1 ＋ 血钢矿石×1
+2	一级×1 ＋ 血钢矿石×2
+3	一级×1 ＋ 血钢矿石×2 ＋ ユグラの古木×1
+4	一级×1 ＋ 血钢矿石×3 ＋ ユグラの古木×1
+5	一级×1 ＋ 血钢矿石×3 ＋ 硅化木×1
+6	一级×1 ＋ ユグラの古木×2
+7	特级×1 ＋ ユグラの古木×2
+8	特级×1 ＋ ユグラの古木×3 ＋ 硅化木×1
+9	特级×1 ＋ 硅化木×2 ＋ 炎巨人の心脏×1
+10	九级×1 ＋ 硅化木×3 ＋ 炎巨人の心脏×2

ガーディアンスピア			
攻108			
+5	HP+48	守り+5	器用さ+5
+10	HP+96	守り+11	器用さ+11
合成：GR 11			

+1	一级×1 ＋ 血钢矿石×1
+2	一级×1 ＋ 血钢矿石×2
+3	一级×1 ＋ 血钢矿石×2 ＋ 苔むした大面×1
+4	一级×1 ＋ 血钢矿石×3 ＋ 苔むした大面×1
+5	一级×1 ＋ 血钢矿石×3 ＋ 风龙の大角×1
+6	特级×1 ＋ 苔むした大面×2
+7	特级×1 ＋ 苔むした大面×2
+8	特级×1 ＋ 苔むした大面×3 ＋ 风龙の大角×1
+9	特级×1 ＋ 风龙の大角×2　大きな绿の原石×1
+10	九级 风龙の大角×3　大きな绿の原石×2

照顾新手 我有次打古龙3的时候，穿了一双影足。开战后我先往冰火龙方向走，结果另外还有两个人也往这边走，于是我就扭头往土风龙方向走。这时一名队友说道："大家照顾一下新手吧，这位朋友还没有冰足，就让他打冰火龙吧！"一股暖流从我的心田缓缓流过。

オクスタン

攻106			
+5	HP+44	守り+5	器用さ+5
+10	HP+88	守り+11	器用さ+11
合成：GR 11			

+1	一级×1 + 血钢矿石×1
+2	一级×1 + 血钢矿石×2
+3	一级×1 + 血钢矿石×2 + 土龙の大鳞×1
+4	一级×1 + 血钢矿石×3 + 土龙の大鳞×1
+5	特级×1 + 血钢矿石×3 + 土龙の坚い角×1
+6	特级×1 + 土龙の大鳞×2
+7	特级×1 + 土龙の大鳞×2
+8	特级×1 + 土龙の大鳞×3 + 土龙の坚い角×1
+9	特级×1 + 土龙の坚い角×2 + 大きな紫の原石×1
+10	九级×1 + 土龙の坚い角×3 + 大きな紫の原石×2

冰龙の枪

攻118 水+3		
+5	HP+56	守り+5
+10	HP+112	守り+11
合成：GR 12		

+2	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×2
+3	特级×1 + 白金石×2 + ダイヤモンドの原石×1
+4	特级×1 + 白金石×3 + ダイヤモンドの原石×1
+5	特级×1 + 白金石×3 + カーリアの咒木×1
+6	九级×1 + ダイヤモンドの原石×2
+7	九级×1 + ダイヤモンドの原石×2
+8	九级×1 + ダイヤモンドの原石×3 + カーリアの咒木×1
+9	九级×1 + カーリアの咒木×2 + 冰龙の大角×1
+10	九级×1 + カーリアの咒木×3 + 冰龙の大角×2

英雄の枪

攻120 土+3			
+5	HP+44	守り+7	素早さ+1
+10	HP+88	守り+14	素早さ+3
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×2
+3	特级×1 + 白金石×2 + ダイアモンドの原石×1
+4	特级×1 + 白金石×3 + ダイアモンドの原石×1
+5	特级×1 + 白金石×3 + カーリアの咒木×1
+6	九级×1 + ダイアモンドの原石×2
+7	九级×1 + ダイアモンドの原石×2
+8	九级×1 + ダイアモンドの原石×3 + カーリアの咒木×1
+9	九级×1 + カーリアの咒木×2 + 火龙の大角×1
+10	九级×1 + カーリアの咒木×3 + 火龙の大角×2

デモングレイブ

攻121			
+5	强さ+7	贤さ+5	器用さ+5
+10	强さ+14	贤さ+11	器用さ+11
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×2
+3	特级×1 + 白金石×2 + ミスリル矿石×1
+4	特级×1 + 白金石×3 + ミスリル矿石×1
+5	特级×1 + 白金石×3 + 炎巨兽の大爪×1
+6	九级×1 + ミスリル矿石×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×2
+8	九级×1 + ミスリル矿石×3 + 炎巨兽の大爪×1
+9	九级×1 + 炎巨兽の大爪×2 + 魔导の大核×1
+10	九级×1 + 炎巨兽の大爪×3 + 魔导の大核×2

ツクヨミ

攻123 追加：睡眠			
+5	HP+56	强さ+7	守り+1
+10	HP+120	强さ+14	守り+3
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×2
+3	特级×1 + 白金石×2 + ミスリル矿石×1
+4	特级×1 + 白金石×3 + ミスリル矿石×1
+5	特级×1 + 白金石×3 + 炎巨兽の大爪×1
+6	九级×1 + ミスリル矿石×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×2
+8	九级×1 + ミスリル矿石×3 + 炎巨兽の大爪×1
+9	九级×1 + 炎巨兽の大爪×2 + 魔导の大核×1
+10	九级×1 + 炎巨兽の大爪×3 + 魔导の大核×2

真・魔人の枪

攻123 追加：睡眠			
+5	HP+56	强さ+7	守り+1
+10	HP+120	强さ+14	守り+3
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 魔人の大爪×1
+2	特级×1 + 魔人の大爪×2
+3	特级×1 + 魔人の大爪×2 + 魔兽の大首×1
+4	特级×1 + 魔人の大爪×3 + 魔兽の大首×1
+5	特级×1 + 魔人の大爪×3 + 古魔人の破纹咒×1
+6	九级×1 + 魔兽の大首×2
+7	九级×1 + 魔兽の大首×2
+8	九级×1 + 魔兽の大首×3 + 古魔人の破纹咒×1
+9	九级×1 + 古魔人の破纹咒×2 + 合成兽の黑い血×1
+10	九级×1 + 古魔人の破纹咒×3 + 合成兽の黑い血×2

弓

グリード式钢弓

攻70 打+4			
+5	HP+17	守り+4	器用さ+3
+10	HP+34	守り+8	器用さ+6
合成：GR 10			

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×2
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + 百年杉の枝木×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×2 + 百年杉の枝木×1
+5	二级×1 + 羽光矿石×3 + 金刚条玉×1
+6	二级×1 + 羽光矿石×4 + 百年杉の枝木×2
+7	一级×1 + 羽光矿石×5 + 百年杉の枝木×2
+8	一级×1 + 百年杉の枝木×3 + 金刚条玉×2
+9	一级×1 + 金刚条玉×2 + 大土蜘蛛の坚甲壳×1
+10	一级×1 + 金刚条玉×3 + 大土蜘蛛の坚甲壳×2

妖精の弓

攻72 魔10 追加：睡眠			
+5	MP+17	贤さ+4	器用さ+3
+10	MP+38	贤さ+8	器用さ+6
合成：GR 10			

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×2
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + 火食い虫×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×2 + 火食い虫×1
+5	二级×1 + 羽光矿石×3 + 妖精の假面×1
+6	一级×1 + 羽光矿石×4 + 火食い虫×2
+7	一级×1 + 羽光矿石×5 + 火食い虫×2
+8	一级×1 + 火食い虫×3 + 妖精の假面×2
+9	一级×1 + 妖精の假面×2 + 大土蜘蛛の坚甲壳×1
+10	特级×1 + 妖精の假面×3 + 大土蜘蛛の坚甲壳×2

ルーンシューター

攻80 魔15			
+5	MP+32	贤さ+7	器用さ+5
+10	MP+64	贤さ+14	器用さ+11
合成：GR 11			

+1	一级×1 + 血钢矿石×1
+2	一级×1 + 血钢矿石×2
+3	一级×1 + 血钢矿石×2 + ユグラの枯れ枝×1
+4	一级×1 + 血钢矿石×2 + ユグラの枯れ枝×1
+5	一级×1 + 血钢矿石×3 + 冰巨人の巻きひげ×1
+6	特级×1 + 血钢矿石×3 + ユグラの枯れ枝×2
+7	特级×1 + 血钢矿石×3 + ユグラの枯れ枝×2
+8	特级×1 + ユグラの枯れ枝×3 + 冰巨人の巻きひげ×2
+9	特级×1 + 冰巨人の巻きひげ×2 + 粘土の强心脏×1
+10	九级×1 + 冰巨人の巻きひげ×3 + 粘土の强心脏×2

ドミニオンボウ

攻81			
+5	强さ+7	素早さ+5	器用さ+6
+10	强さ+14	素早さ+11	器用さ+11
合成：GR 11			

+1	一级×1 + 血钢矿石×1
+2	一级×1 + 血钢矿石×2
+3	一级×1 + 血钢矿石×2 + ユグラの枯れ枝×1
+4	一级×1 + 血钢矿石×2 + ユグラの枯れ枝×1
+5	特级×1 + 血钢矿石×3 + 冰巨人の巻きひげ×1
+6	特级×1 + 血钢矿石×3 + ユグラの枯れ枝×2
+7	特级×1 + 血钢矿石×3 + ユグラの枯れ枝×2
+8	特级×1 + ユグラの枯れ枝×3 + 冰巨人の巻きひげ×2
+9	特级×1 + 冰巨人の巻きひげ×2 + 粘土の强心脏×1
+10	九级×1 + 冰巨人の巻きひげ×3 + 粘土の强心脏×2

アポロンの弓

攻88			
+5	HP+48	强さ+7	器用さ+5
+10	HP+96	强さ+14	器用さ+11
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×2
+3	特级×1 + 白金石×2 + 悪魔のしっぽ×1
+4	特级×1 + 白金石×2 + 悪魔のしっぽ×1
+5	特级×1 + 白金石×3 + 古龙の坚い翼×1
+6	九级×1 + 白金石×3 + 悪魔のしっぽ×2
+7	九级×1 + 白金石×3 + 悪魔のしっぽ×2 +
+8	九级×1 + 悪魔のしっぽ×3 + 古龙の坚い翼×2
+9	九级×1 + 古龙の坚い翼×2 + 火龙の纯血×1
+10	九级×1 + 古龙の坚い翼×3 + 火龙の纯血×2

アルテミスの弓

攻85 魔30			
+5	MP+40	守り+6	贤さ+8
+10	MP+80	守り+14	贤さ+14
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×2
+3	特级×1 + 白金石×2 + 悪魔のしっぽ×1
+4	特级×1 + 白金石×2 + 悪魔のしっぽ×1
+5	特级×1 + 白金石×3 + 古龙の坚い翼×1
+6	九级×1 + 白金石×3 + 悪魔のしっぽ×2
+7	九级×1 + 白金石×3 + 悪魔のしっぽ×2 +
+8	九级×1 + 悪魔のしっぽ×3 + 古龙の坚い翼×2
+9	九级×1 + 古龙の坚い翼×2 + 冰龙の纯血×1
+10	九级×1 + 古龙の坚い翼×3 + 冰龙の纯血×2

真・魔人の弓

攻80 追加：睡眠			
+5	MP+40	守り+6	贤さ+8
+10	MP+80	守り+14	贤さ+14
合成：GR 12			

+1	魔人の大爪×1
+2	魔人の大爪×2
+3	魔人の大爪×2 + 魔兽の魔眼×1
+4	魔人の大爪×2 + 魔兽の魔眼×1
+5	魔人の大爪×3 + 合成兽の大牙×1
+6	魔人の大爪×3 + 魔兽の魔眼×2
+7	魔人の大爪×3 + 魔兽の魔眼×2
+8	魔兽の魔眼×3 + 合成兽の大牙×2
+9	合成兽の大牙×2 + 魔兽の锐い尾×1
+10	合成兽の大牙×3 + 魔兽の锐い尾×2

杖

フレイムロッド

攻45 魔98 炎+2			
+5	MP+24	贤さ+4	精神+4
+10	MP+48	贤さ+8	精神+8
合成：GR 10			

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×2 + 翼龙の化石×1
+3	二级×1 + 羽光矿石×3 + 翼龙の化石×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×3 + 翼龙の化石×2
+5	二级×1 + 翼龙の化石×2 + 不思议な苗木×1
+6	二级×1 + 羽光矿石×3 + 翼龙の化石×2
+7	一级×1 + 羽光矿石×4 + 翼龙の化石×3
+8	一级×1 + 翼龙の化石×4 + 不思议な苗木×2
+9	一级×1 + 不思议な苗木×2 + 夜雾の雫×1
+10	特级×1 + 不思议な苗木×3 + 夜雾の雫×2



黑心 L5 大家有没有想过,顶级 RP 物的掉落几率是多少呢?其实运用数学方法可以很简单地推算一下。先假设顶级 RP 物:龙的坚头盖的几率为 1%,那么让我们来看看百场出头的几率有多高。这个计算方法很简单,用 1 减去 100 场不出的几率就行了,也就是 1-(0.99 的 100 次方),最后的答案是 63.3%。也就是说,一百场出头的几率其实远超一半,由此可见龙头的几率绝对是远远低于 1% 的。

デビルロッド			
攻45 魔100			
+5	HP+10	MP+24	賢さ+4
+10	HP+20	MP+48	賢さ+8
合成：GR 10			

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×2 + 翼龙の化石×1
+3	二级×1 + 羽光矿石×3 + 翼龙の化石×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×3 + 翼龙の化石×2
+5	二级×1 + 翼龙の化石×2 + 不思议な苗木×1
+6	一级×1 + 羽光矿石×3 + 翼龙の化石×2
+7	一级×1 + 羽光矿石×4 + 翼龙の化石×3
+8	一级×1 + 翼龙の化石×4 + 不思议な苗木×2
+9	一级×1 + 不思议な苗木×2 + 夜雾の雫×1
+10	特级×1 + 不思议な苗木×3 + 夜雾の雫×2

ストームロッド			
攻51 魔110 风+3			
+5	MP+40	賢さ+7	精神+6
+10	MP+80	賢さ+14	精神+14
合成：GR 11			

+1	一级×1 + 血钢矿石×1
+2	一级×1 + 血钢矿石×1 + ユグラの古木×1
+3	一级×1 + 血钢矿石×2 + ユグラの古木×1
+4	一级×1 + 血钢矿石×2 + ユグラの古木×2
+5	特级×1 + ユグラの古木×2 + 大きな绿の原石×1
+6	特级×1 + 血钢矿石×3 + ユグラの古木×2
+7	特级×1 + 血钢矿石×3 + ユグラの古木×3
+8	特级×1 + ユグラの古木×3 + 大きな绿の原石×1
+9	特级×1 + 大きな绿の原石×2+ 风龙の纯血×1
+10	特级×1 + 大きな绿の原石×3 + 风龙の纯血×2

王家の杖			
攻57 魔122 追加：沉默			
+5	MP+48	賢さ+6	精神+7
+10	MP+100	賢さ+14	精神+14
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×1 + カーリアの咒木×1
+3	特级×1 + 白金石×2 + カーリアの咒木×1
+4	特级×1 + 白金石×2 + カーリアの咒木×2
+5	特级×1 + カーリアの咒木×2 + 砂漠のバラ×1
+6	特级×1 + 白金石×3 + カーリアの咒木×2
+7	九级×1 + 白金石×3 + カーリアの咒木×3
+8	九级×1 + カーリアの咒木×3 + 砂漠のバラ×1
+9	九级×1 + 砂漠のバラ×2 + 血染めの布×1
+10	九级×1 + 砂漠のバラ×3 + 血染めの布×2

カマシュトリの杖			
攻57 魔124 追加：麻痹			
+5	MP+52	賢さ+7	精神+7
+10	MP+104	賢さ+14	精神+14
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级x1 + 白金石x1 + カーリアの咒木x1
+3	特级x1 + 白金石x2 + カーリアの咒木x1
+4	特级x1 + 白金石x2 + カーリアの咒木x2
+5	特级x1 + カーリアの咒木x2 + 砂漠のバラx1
+6	九级x1 + 白金石x3 + カーリアの咒木x2
+7	九级x1 + 白金石x3 + カーリアの咒木x3
+8	九级x1 + カーリアの咒木x3 + 砂漠のバラx1
+9	九级x1 + 砂漠のバラx2 + 血染めの布x1
+10	九级x1 + 砂漠のバラx3 + 血染めの布x2

风龙の杖			
攻57 魔126 风+4			
+5	HP+32	MP+48	强さ+7
+10	HP+64	MP+100	强さ+14
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×1 + 风龙の大鳞×1
+3	特级×1 + 白金石×2 + 风龙の大鳞×1
+4	特级×1 + 白金石×2 + 风龙の大鳞×2
+5	特级×1 + 风龙の大鳞×2 + 妖魔の化石×1
+6	九级×1 + 白金石×3 + 风龙の大鳞×2
+7	九级×1 + 白金石×3 + 风龙の大鳞×3
+8	九级×1 + 风龙の大鳞×3 + 妖魔の化石×1
+9	九级×1 + 妖魔の化石×2 + 古龙の纯血×1
+10	九级×1 + 妖魔の化石×3 + 古龙の纯血×2



真・魔人の杖			
攻57 魔126 追加：沉默			
+5	HP+32	MP+48	强さ+7
+10	HP+64	MP+100	强さ+14
合成：GR 12			

+1	魔人の破纹咒×1
+2	魔人の破纹咒×1 + 魔兽の魔眼×1
+3	魔人の破纹咒×2 + 魔兽の魔眼×1
+4	魔人の破纹咒×2 + 魔兽の魔眼×2
+5	魔兽の魔眼×2 + 魔成兽の坚い背甲×1
+6	魔人の破纹咒×3 + 魔兽の魔眼×2
+7	魔人の破纹咒×3 + 魔兽の魔眼×3
+8	魔兽の魔眼×3 + 魔成兽の坚い背甲×1
+9	魔成兽の坚い背甲×2 + 古魔人の薄翼膜×1
+10	魔成兽の坚い背甲×3 + 古魔人の薄翼膜×2

胴装备

エレメントローブ			
布衣 防43 魔防11 耐炎+5 耐沉默+5			
+5	HP+21	MP+10	守り+3
+10	HP+42	MP+20	守り+6
合成：GR 10			

+1	二级×1 + 白银の绵胞子×1
+2	二级×1 + 白银の绵胞子×2 + 月の花×1
+3	二级×1 + 白银の绵胞子×3 + 饿狼の坚い毛皮×1
+4	二级×1 + 白银の绵胞子×3 + 饿狼の坚い毛皮×2
+5	二级×1 + 月の花×2 + 饿狼の坚い毛皮×3
+6	二级×1 + 白银の绵胞子×4 + 月の花×3
+7	一级×1 + 白银の绵胞子×5 + 月の花×4
+8	一级×1 + 月の花×5 + 饿狼の坚い毛皮×3
+9	一级×1 + 饿狼の坚い毛皮×4 + 土巨兽の厚い毛皮×2
+10	特级×1 + 饿狼の坚い毛皮×4 + 土巨兽の厚い毛皮×3

メイガスクローク			
布衣 防43 魔防11 女性专用 耐炎+5 耐沉默+3			
+5	HP+21	MP+10	賢さ+8
+10	HP+42	MP+20	賢さ+16
合成：GR 10			

+1	二级×1 + アロマ草×1
+2	二级×1 + アロマ草×2 + 大土蜘蛛の长足×1
+3	二级×1 + アロマ草×3 + ミストの大结晶×1
+4	二级×1 + アロマ草×3 + ミストの大结晶×2
+5	二级×1 + 大土蜘蛛の长足×2 + ミストの大结晶×3
+6	一级×1 + アロマ草×4 + 大土蜘蛛の长足×3
+7	一级×1 + アロマ草×5 + 大土蜘蛛の长足×4
+8	一级×1 + 大土蜘蛛の长足×5 + ミストの大结晶×3
+9	一级×1 + ミストの大结晶×4 + バジリスクの上毛皮×2
+10	特级×1 + ミストの大结晶×5 + バジリスクの上毛皮×3

マスターロリカ			
轻铠 防52 耐风+4 耐麻痹+2			
+5	HP+31	MP+4	賢さ+8
+10	HP+66	MP+8	賢さ+16
合成：GR 10			

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×2 + バジリスクの上羽毛×1
+3	二级×1 + 羽光矿石×3 + 纯白の厚い毛皮×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×3 + 纯白の厚い毛皮×1
+5	二级×1 + バジリスクの上羽毛×2 + 纯白の厚い毛皮×2
+6	一级×1 + 羽光矿石×4 + バジリスクの上羽毛×3 +
+7	一级×1 + 羽光矿石×5 + バジリスクの上羽毛×3
+8	一级×1 + バジリスクの上羽毛×4 + 纯白の厚い毛皮×3
+9	一级×1 + 纯白の厚い毛皮×4 + オオツノクワガタ×1
+10	特级×1 + 纯白の厚い毛皮×4 + オオツノクワガタ×3

重战士の甲胄			
重铠 防61 耐炎+3 耐毒+5			
+5	HP+35	MP+2	守り+7
+10	HP+70	MP+4	守り+14
合成：GR 10			

+1	二级×1 + 羽光矿石×2
+2	二级×1 + 羽光矿石×3 + 血钢矿石×2
+3	二级×1 + 羽光矿石×3 + 蜘蛛の强粘着液×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×4 + 蜘蛛の强粘着液×2
+5	二级×1 + 血钢矿石×3 + 蜘蛛の强粘着液×3
+6	一级×1 + 羽光矿石×5 + 血钢矿石×4
+7	一级×1 + 羽光矿石×6 血钢矿石×5
+8	一级×1 + 血钢矿石×6 蜘蛛の强粘着液×4
+9	一级×1 + 蜘蛛の强粘着液×5 + サソリの坚头壳×1
+10	一级×1 + 蜘蛛の强粘着液×5 + サソリの坚头壳×3

ジェネラルキュイラス			
重铠 防62 耐炎+2 耐麻痹			
+5	HP+31	MP+2	賢さ+8
+10	HP+62	MP+4	賢さ+16
合成：GR 10			

+1	二级×1 + 羽光矿石×2
+2	二级×1 + 羽光矿石×3 + トロルの铠×2
+3	二级×1 + 羽光矿石×3 + サソリの大尻尾×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×4 + サソリの大尻尾×2
+5	一级×1 + トロルの铠×3 + サソリの大尻尾×3
+6	一级×1 羽光矿石×5 トロルの铠×4
+7	一级×1 羽光矿石×6 トロルの铠×5
+8	一级×1 トロルの铠×6 サソリの大尻尾×4
+9	一级×1 + サソリの大尻尾×5 + 古狼の坚い毛皮×1
+10	一级×1 + サソリの大尻尾×5 + 古狼の坚い毛皮×3

炎龙の法衣			
布衣 防48 魔防12 耐炎+5 耐毒+5			
+5	HP+56	MP+32	守り+8
+10	HP+120	MP+64	守り+16
合成：GR 11			

+1	一级×1 + 漆黑の绵毛×1
+2	一级×1 + 漆黑の绵毛×2
+3	一级×1 + 大水蜘蛛の长足×1
+4	一级×1 + 太阳の花×1
+5	一级×1 + 漆黑の绵毛×3 + 太阳の花×2
+6	特级×1 + 漆黑の绵毛×4 + 大水蜘蛛の长足×2
+7	特级×1 + 漆黑の绵毛×4 + 大水蜘蛛の长足×3
+8	特级×1 + 大水蜘蛛の长足×4 + 太阳の花×3
+9	特级×1 + 太阳の花×3 + 炎巨人の魔眼×1
+10	九级×1 + 太阳の花×4 + 炎巨人の魔眼×2

メタルホーバーク			
轻铠 防58 耐土+4			
+5	HP+60	MP+15	强さ+16
+10	HP+124	MP+30	强さ+36
合成：GR 11			

+1	一级×1 + 白金石×1
+2	一级×1 + 白金石2
+3	一级×1 + 白兽のヌメ革×1
+4	一级×1 + 粘土の大面×1
+5	一级×1 + 白金石×3 + 粘土の大面×2
+6	特级×1 + 白金石×3 + 白兽のヌメ革×2
+7	特级×1 + 白金石×4 + 白兽のヌメ革×2
+8	特级×1 + 白兽のヌメ革×3 + 粘土の大面×3
+9	特级×1 + 粘土の大面×3 + 大水蜘蛛の坚甲壳×1
+10	九级×1 + 粘土の大面×4 + 大水蜘蛛の坚甲壳×3

バリアントアーマー			
重铠 防67 耐风+4			
+5	HP+64	MP+7	守り+17
+10	HP+128	MP+14	守り+35
合成：GR 11			

+1	一级×1 + 白金石×1
+2	一级×1 + 白金石×2 + 铁人形の坚腕×1
+3	一级×1 + 铁人形の坚腕×2 + 铁人形の大面×1
+4	一级×1 + 白金石×3 + 铁人形の大面×2
+5	一级×1 + 白金石×3 + 铁人形の大面×3
+6	一级×1 + 白金石×4 + 铁人形の坚腕×3
+7	特级×1 + 白金石×5 + 铁人形の坚腕×3
+8	特级×1 + 铁人形の坚腕×4 + 铁人形の大面×3
+9	特级×1 + 铁人形の大面×4 + 炎巨人の头盖骨×1
+10	特级×1 + 铁人形の大面×6 炎巨人の头盖骨×3

ワイバーンプレート			
重铠 防68 耐风+3 耐麻痹+3			
+5	HP+64	MP+7	守り+17
+10	HP+130	MP+15	守り+35
合成：GR 11			

+1	一级×1 + トカゲの虹大ウロコ×1
+2	一级×1 + トカゲの虹大ウロコ×2 + トロルキングの铠×1
+3	一级×1 + トロルキングの铠×2 + 金人形の大面×1
+4	一级×1 + トカゲの虹大ウロコ×3 + 金人形の大面×2
+5	一级×1 + トカゲの虹大ウロコ×3 + 金人形の大面×3
+6	特级×1 + トカゲの虹大ウロコ×4 + トロルキングの铠×3
+7	特级×1 + トカゲの虹大ウロコ×5 + トロルキングの铠×3
+8	特级×1 + トロルキングの铠×4 + 金人形の大面×3
+9	特级×1 + 金人形の大面×4 + 冰巨人の头盖骨×1
+10	九级×1 + 金人形の大面×6 冰巨人の头盖骨×3

アリストダルマティカ			
布衣 防51 魔防13 耐毒+4			
+5	HP+80	MP+48	贤さ+24
+10	HP+160	MP+96	贤さ+55
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 漆黑の绵毛×1
+2	特级×1 + 漆黑の绵毛×2
+3	特级×1 + 古龙の大鳞×1
+4	特级×1 + 毒谷虫の坚い皮×1
+5	特级×1 + 漆黑の绵毛×3 + 毒谷虫の坚い皮×2
+6	特级×1 + 漆黑の绵毛×4 + 古龙の大鳞×2
+7	九级×1 + 漆黑の绵毛×4 + 古龙の大鳞×3
+8	九级×1 + 古龙の大鳞×4 + 毒谷虫の坚い皮×3
+9	九级×1 + 毒谷虫の坚い皮×3 + 血染めの布×1
+10	九级×1 + 毒谷虫の坚い皮×4 + 血染めの布×2

魔人の法衣			
布衣 防53 魔防13 耐睡眠+4 耐沉默+4			
+5	HP+80	MP+48	精神+24
+10	HP+160	MP+96	精神+55
合成：GR 12			

+1	特级×1 + マグスカブト×1
+2	特级×1 + マグスカブト×2
+3	特级×1 + 谷虫の坚い皮×1
+4	特级×1 + 炎巨兽の厚い毛皮×1
+5	特级×1 + マグスカブト×3 + 炎巨兽の厚い毛皮×2
+6	九级×1 + マグスカブト×4 + 谷虫の坚い皮×2
+7	九级×1 + マグスカブト×4 + 谷虫の坚い皮×3
+8	九级×1 + 谷虫の坚い皮×4 + 炎巨兽の厚い毛皮×3
+9	九级×1 + 炎巨兽の厚い毛皮×3 + 血染めの布×1
+10	九级×1 + 炎巨兽の厚い毛皮×4 + 血染めの布×2

骑士团长の胸甲			
轻铠 防62 耐水+1 耐毒+3			
+5	HP+88	MP+21	贤さ+26
+10	HP+176	MP+42	贤さ+54
合成：GR 12			

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×2
+3	特级×1 + 黑机兵の坚腕轮×1
+4	特级×1 + 火龙の锐い尻尾×1
+5	特级×1 + ミスリル矿石×3 + 火龙の锐い尻尾×2
+6	特级×1 + ミスリル矿石×3 + 黑机兵の坚腕轮×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×4 + 黑机兵の坚腕轮×2
+8	九级×1 + 黑机兵の坚腕轮×3 + 火龙の锐い尻尾×3
+9	九级×1 + 火龙の锐い尻尾×4 + 昏睡袋×1
+10	九级×1 + 火龙の锐い尻尾×4 + 昏睡袋×3

レギオンズロリカ			
轻铠 防64 耐水+4			
+5	HP+88	MP+16	精神+26
+10	HP+176	MP+32	精神+52
合成：GR 12			

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×2
+3	特级×1 + 黑骑兵の坚腕轮×1
+4	特级×1 + 冰龙の锐い尻尾×1
+5	特级×1 + ミスリル矿石×3 + 冰龙の锐い尻尾×2
+6	九级×1 + ミスリル矿石×3 + 黑骑兵の坚腕轮×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×4 + 黑骑兵の坚腕轮×2
+8	九级×1 + 黑骑兵の坚腕轮×3 + 冰龙の锐い尻尾×3
+9	九级×1 + 冰龙の锐い尻尾×3 + 古龙の纯血×1
+10	九级×1 + 冰龙の锐い尻尾×4 + 古龙の纯血×3

ミラージュアーマー			
重铠 防74 耐沉默+4			
+5	HP+96	MP+9	器用さ+22
+10	HP+192	MP+18	器用さ+44
合成：GR 12			

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 黑铁の大板×1
+3	特级×1 + 黑铁の大面×2 + 炎巨兽の锐い尾×1
+4	特级×1 + ミスリル矿石×3 + 炎巨兽の锐い尾×2
+5	特级×1 + ミスリル矿石×3 + 炎巨兽の锐い尾×3
+6	九级×1 + ミスリル矿石×4 + 黑铁の大板×3
+7	九级×1 + ミスリル矿石×5 + 黑铁の大板×3
+8	九级×1 + 炎巨兽の锐い尾×3 + 黑铁の大板×4
+9	九级×1 + 炎巨兽の锐い尾×4 + 魔导の大核×1
+10	九级×1 + 炎巨兽の锐い尾×6 魔导の大核×3

冰龙の重铠			
重铠 防75 耐水+5			
+5	HP+94	MP+9	贤さ+26
+10	HP+192	MP+18	贤さ+54
合成：GR 12			

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 古龙の锐い尻尾×1
+3	特级×1 + 古龙の锐い尻尾×2 + 古龙の大角×1
+4	特级×1 + ミスリル矿石×3 + 古龙の大角×2
+5	特级×1 + ミスリル矿石×3 + 古龙の大角×3
+6	九级×1 + ミスリル矿石×4 + 古龙の锐い尻尾×3
+7	九级×1 + ミスリル矿石×5 + 古龙の锐い尻尾×3
+8	九级×1 + 古龙の锐い尻尾×4 + 古龙の大角×4
+9	九级×1 + 古龙の大角×4 + 冰龙の纯血×1
+10	九级×1 + 古龙の大角×6 冰龙の纯血×3

ブラッディコート			
布装 防51 魔防10 耐毒+5			
+5	HP+64	MP+36	贤さ+26
+10	HP+128	MP+72	贤さ+54
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 魔人の大爪×1
+2	特级×1 + 魔人の大爪×2
+3	特级×1 + 古魔人の大爪×1
+4	特级×1 + 血染めの布×1
+5	特级×1 + 魔人の大爪×3 + 血染めの布×2
+6	九级×1 + 魔人の大爪×4 + 古魔人の大爪×2
+7	九级×1 + 魔人の大爪×4 + 古魔人の大爪×3
+8	九级×1 + 古魔人の大爪×4 + 血染めの布×3
+9	九级×1 + 血染めの布×3 + 剧毒袋×1
+10	九级×1 + 血染めの布×4 + 剧毒袋×2

デモンズメイル			
轻铠 防65 耐睡眠+2 耐沉默+4			
+5	HP+88	MP+21	器用さ+22
+10	HP+176	MP+42	器用さ+44
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 黑机兵の大面×1
+2	特级×1 + 黑机兵の大面×2
+3	特级×1 + 古魔人の魔眼×1
+4	特级×1 + 魔成兽の大假面×1
+5	特级×1 + 黑机兵の大面×3 + 魔成兽の大假面×2
+6	九级×1 + 黑机兵の大面×3 + 古魔人の魔眼×2
+7	九级×1 + 黑机兵の大面×4 + 古魔人の魔眼×2
+8	九级×1 + 古魔人の魔眼×3 + 魔成兽の大假面×3
+9	九级×1 + 魔成兽の大假面×3 + 合成兽の黑い血×1
+10	九级×1 + 魔成兽の大假面×4 + 合成兽の黑い血×3



シャドウアーマー			
重铠 防74 耐毒+5 耐沉默+5			
+5	HP+96	MP+9	贤さ+26
+10	HP+192	MP+18	贤さ+54
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 魔人の大爪×1
+2	特级×1 + 魔人の大爪×2 + 合成兽の大爪×1
+3	特级×1 + 合成兽の大爪×2 + 合成兽の大假面×1
+4	特级×1 + 魔人の大爪×3 + 合成兽の大假面×2
+5	特级×1 + 魔人の大爪×3 + 合成兽の大假面×3
+6	九级×1 + 魔人の大爪×4 + 合成兽の大爪×3
+7	九级×1 + 魔人の大爪×5 + 合成兽の大爪×3
+8	九级×1 + 合成兽の大爪×4 + 合成兽の大假面×3
+9	九级×1 + 合成兽の大假面×4 + 魔成兽の黑い血×1
+10	九级×1 + 合成兽の大假面×6 魔成兽の黑い血×3

腕装备

エレメントブレーサー			
布衣 防38 魔防11 耐水+5 耐沉默			
+5	HP+17	强さ+8	器用さ+8
+10	HP+38	强さ+16	器用さ+16
合成：GR 10			

+1	二级×1 + 白银の绵胞子×1
+2	二级×1 + 白银の绵胞子×1 + 月の花×1
+3	二级×1 + 白银の绵胞子×2 + 饿狼の坚い毛皮×1
+4	二级×1 + 白银の绵胞子×2 + 饿狼の坚い毛皮×1
+5	二级×1 + 月の花×2 + 饿狼の坚い毛皮×2
+6	二级×1 + 白银の绵胞子×4 + 月の花×2
+7	一级×1 + 白银の绵胞子×4 + 月の花×3
+8	一级×1 + 月の花×4 + 饿狼の坚い毛皮×2
+9	一级×1 + 饿狼の坚い毛皮×3 + 土巨兽の厚い毛皮×1
+10	特级×1 + 饿狼の坚い毛皮×4 + 土巨兽の厚い毛皮×2

メイガスブレーサー			
布衣 防38 魔防11 女性专用 耐水+5 耐沉默			
+5	HP+21	MP+10	贤さ+8
+10	HP+42	MP+20	贤さ+16
合成：GR 10			

+1	二级×1 + アロマ草×1
+2	二级×1 + アロマ草×1 + 大土蜘蛛の长足×1
+3	二级×1 + アロマ草×2 + ミストの大结晶×1
+4	二级×1 + アロマ草×2 + ミストの大结晶×2
+5	二级×1 + 大土蜘蛛の长足×2 + ミストの大结晶×2
+6	一级×1 + アロマ草×4 + 大土蜘蛛の长足×2
+7	一级×1 + アロマ草×4 + 大土蜘蛛の长足×3
+8	一级×1 + 大土蜘蛛の长足×4 + ミストの大结晶×2
+9	一级×1 + ミストの大结晶×3 + バジリスクの上毛皮×1
+10	特级×1 + ミストの大结晶×4 + バジリスクの上毛皮×2

マスターガード			
轻铠 防45 耐水+4 耐麻痹+5			
+5	HP+21	MP+4	精神+7
+10	HP+42	MP+8	精神+14
合成：GR 10			

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×1 + バジリスクの上羽毛×1
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + 纯白の厚い毛皮×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×2 + 纯白の厚い毛皮×1
+5	二级×1 + バジリスクの上羽毛×2 + 纯白の厚い毛皮×2
+6	一级×1 + 羽光矿石×4 + バジリスクの上羽毛×2
+7	一级×1 + 羽光矿石×4 + バジリスクの上羽毛×3
+8	一级×1 + バジリスクの上羽毛×4 + 纯白の厚い毛皮×2
+9	一级×1 + 纯白の厚い毛皮×3 + オオツノクワガタ×1
+10	特级×1 + 纯白の厚い毛皮×4 + オオツノクワガタ×2

重战士の笼手

重铠 防52 耐土+5

+5	HP+21	强さ+8	器用さ+8
+10	HP+42	强さ+16	器用さ+16

合成：GR 10

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×2 + 血钢矿石×1
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + 蜘蛛の强粘着液×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×3 + 蜘蛛の强粘着液×1
+5	二级×1 + 血钢矿石×2 + 蜘蛛の强粘着液×2
+6	一级×1 + 羽光矿石×5 + 血钢矿石×3
+7	一级×1 + 羽光矿石×6 血钢矿石×4
+8	一级×1 + 血钢矿石×5 + 蜘蛛の强粘着液×2
+9	一级×1 + 蜘蛛の强粘着液×4 + サソリの坚头壳×1
+10	一级×1 + 蜘蛛の强粘着液×5 + サソリの坚头壳×3

ジェネラルガントレ

重铠 防53 耐风+2 耐沉默+4

+5	HP+22	MP+2	精神+7
+10	HP+45	MP+4	精神+14

合成：GR 10

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×2 + トロルの铠×1
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + サソリの大尻尾×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×3 + サソリの大尻尾×1
+5	一级×1 + トロルの铠×2 + サソリの大尻尾×2
+6	一级×1 + 羽光矿石×5 + トロルの铠×3
+7	一级×1 + 羽光矿石×6 トロルの铠×4
+8	一级×1 + トロルの铠×5 + サソリの大尻尾×2
+9	一级×1 + サソリの大尻尾×4 + 古狼の坚い毛皮×1
+10	一级×1 + サソリの大尻尾×5 + 古狼の坚い毛皮×3

炎龙の腕轮

布衣 防43 魔防12 耐炎+5

+5	HP+36	强さ+17	器用さ+12
+10	HP+72	强さ+35	器用さ+24

合成：GR 11

+1	一级×1 + 漆黑の绵毛×1
+2	一级×1 + 漆黑の绵毛×1
+3	一级×1 + 大水蜘蛛の长足×1
+4	一级×1 + 太阳の花×1
+5	一级×1 + 漆黑の绵毛×2 + 太阳の花×2
+6	特级×1 + 漆黑の绵毛×2 + 大水蜘蛛の长足×2
+7	特级×1 + 漆黑の绵毛×3 + 大水蜘蛛の长足×2
+8	特级×1 + 大水蜘蛛の长足×3 + 太阳の花×2
+9	特级×1 + 太阳の花×2 + 炎巨人の魔眼×1
+10	九级×1 + 太阳の花×4 + 炎巨人の魔眼×2

メタルフィンガー

轻铠 防51 耐水+4

+5	HP+36	守り+17	器用さ+12
+10	HP+76	守り+35	器用さ+24

合成：GR 11

+1	一级×1 + 白金石×1
+2	一级×1 + 白金石×1
+3	一级×1 + 白兽のヌメ革×1
+4	一级×1 + 粘土の大面×1
+5	一级×1 + 白金石×2 + 粘土の大面×2
+6	特级×1 + 白金石×2 + 白兽のヌメ革×2
+7	特级×1 + 白金石×3 + 白兽のヌメ革×2
+8	特级×1 + 白兽のヌメ革×3 + 粘土の大面×2
+9	特级×1 + 粘土の大面×2 + 大水蜘蛛の坚甲壳×1
+10	九级×1 + 粘土の大面×4 + 大水蜘蛛の坚甲壳×2

バリアントガントレ

重铠 防58 耐水+4 耐麻痹+2

+5	HP+40	贤さ17	精神17
+10	HP+80	贤さ35	精神35

合成：GR 11

+1	一级×1 + 白金石×1
+2	一级×1 + 白金石×1 + 铁人形の坚腕×1
+3	一级×1 + 白金石×1 + 铁人形の大面×1
+4	一级×1 + 白金石×2 + 铁人形の大面×1
+5	一级×1 + 白金石×2 + 铁人形の大面×2
+6	一级×1 + 白金石×3 + 铁人形の坚腕×2
+7	特级×1 + 白金石×4 + 铁人形の坚腕×2
+8	特级×1 + 铁人形の坚腕×3 铁人形の大面×2
+9	特级×1 铁人形の大面×3 + 炎巨人の头盖骨×1
+10	特级×1 铁人形の大面×5 + 炎巨人の头盖骨×3

ワイバーンアーム

重铠 防59 耐炎+3

+5	HP+40	MP+5	强さ+17
+10	HP+80	MP+10	强さ+35

合成：GR 11

+1	一级×1 + トカゲの虹大ウロコ×1
+2	一级×1 + トカゲの虹大ウロコ×1 + トロルキングの铠×1
+3	一级×1 + トロルキングの铠×1 + 金人形の大面×1
+4	一级×1 + トカゲの虹大ウロコ×2 + 金人形の大面×1
+5	一级×1 + トカゲの虹大ウロコ×2 + 金人形の大面×2
+6	特级×1 + トカゲの虹大ウロコ×3 + トロルキングの铠×2
+7	特级×1 + トカゲの虹大ウロコ×4 + トロルキングの铠×2
+8	特级×1 + トロルキングの铠×3 + 金人形の大面×2
+9	特级×1 + 金人形の大面×3 + 冰巨人の头盖骨×1
+10	九级×1 + 金人形の大面×5 + 冰巨人の头盖骨×3

アリストグローブ

布衣 防47 魔防13 耐麻痹+4

+5	HP+64	MP+32	精神+26
+10	HP+128	MP+64	精神+52

合成：GR 12

+1	特级×1 + 漆黑の绵毛×1
+2	特级×1 + 漆黑の绵毛×1
+3	特级×1 + 古龙の大鳞×1
+4	特级×1 + 毒谷虫の坚い皮×1
+5	特级×1 + 漆黑の绵毛×2 + 毒谷虫の坚い皮×2
+6	特级×1 + 漆黑の绵毛×4 + 古龙の大鳞×2
+7	九级×1 + 漆黑の绵毛×3 + 古龙の大鳞×2
+8	九级×1 + 古龙の大鳞×3 + 毒谷虫の坚い皮×2
+9	九级×1 + 毒谷虫の坚い皮×2 + 血染めの布×1
+10	九级×1 + 毒谷虫の坚い皮×4 + 血染めの布×2

骑士团长の腕当

轻铠 防58 耐炎+1 耐毒+3

+5	MP+16	守り+26	素早さ+21
+10	MP+32	守り+52	素早さ+42

合成：GR 12

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×1
+3	特级×1 + 黑机兵の坚腕轮×1
+4	特级×1 + 火龙の锐い尻尾×1
+5	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 火龙の锐い尻尾×2
+6	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 黑机兵の坚腕轮×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×3 + 黑机兵の坚腕轮×2
+8	九级×1 + 黑机兵の坚腕轮×3 + 火龙の锐い尻尾×2
+9	九级×1 + 火龙の锐い尻尾×2 + 昏睡袋×1
+10	九级×1 + 火龙の锐い尻尾×4 + 昏睡袋×2

レギオンズフィスト

轻铠 防57 耐水+4

+5	MP+21	守り+26	素早さ+21
+10	MP+42	守り+52	素早さ+42

合成：GR 12

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×1
+3	特级×1 + 黑骑兵の坚腕轮×1
+4	特级×1 + 冰龙の锐い尻尾×1
+5	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 冰龙の锐い尻尾×2
+6	九级×1 + ミスリル矿石×2 + 黑骑兵の坚腕轮×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×3 + 黑骑兵の坚腕轮×2
+8	九级×1 + 黑骑兵の坚腕轮×3 + 冰龙の锐い尻尾×2
+9	九级×1 + 冰龙の锐い尻尾×2 + 古龙の纯血×1
+10	九级×1 + 冰龙の锐い尻尾×4 + 古龙の纯血×2

ミラージュガントレ

重铠 防65 耐睡眠+5

+5	HP+76	守り+26	精神+26
+10	HP+152	守り+52	精神+52

合成：GR 12

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×1 + 黑铁の大板×1
+3	特级×1 + 黑铁の大板×1 + 炎巨兽の锐い尾×1
+4	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 炎巨兽の锐い尾×1
+5	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 炎巨兽の锐い尾×2
+6	特级×1 + ミスリル矿石×3 + 黑铁の大板×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×4 + 黑铁の大板×2
+8	九级×1 + 炎巨兽の锐い尾×3 + 黑铁の大板×2
+9	九级×1 + 炎巨兽の锐い尾×3 + 魔导の大核×1
+10	九级×1 + 炎巨兽の锐い尾×5 魔导の大核×3

冰龙の笼手

重铠 防65 耐水+5

+5	HP+76	MP+6	精神+26
+10	HP+152	MP+12	精神+52

合成：GR 12

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×1 + 古龙の锐い尻尾×1
+3	特级×1 + 古龙の锐い尻尾×1 + 古龙の大角×1
+4	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 古龙の大角×1
+5	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 古龙の大角×2
+6	九级×1 + ミスリル矿石×3 + 古龙の锐い尻尾×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×4 + 古龙の锐い尻尾×2
+8	九级×1 + 古龙の锐い尻尾×3 + 古龙の大角×2
+9	九级×1 + 古龙の大角×3 + 冰龙の纯血×1
+10	九级×1 + 古龙の大角×5 冰龙の纯血×3

ブラッディカフス

布衣 防48 魔防13 耐毒

+5	HP+80	守り+12	素早さ+21
+10	HP+160	守り+24	素早さ+42

合成：GR 12

+1	特级×1 + 魔人の大爪×1
+2	特级×1 + 魔人の大爪×1
+3	特级×1 + 古魔人の大爪×1
+4	特级×1 + 血染めの布×1
+5	特级×1 + 血染めの布×2 + 魔人の大爪×2
+6	宝玉〔九级〕×1 + 魔人の大爪×2 + 古魔人の大爪×2
+7	宝玉〔九级〕×1 + 魔人の大爪×3 + 古魔人の大爪×2 +
+8	宝玉〔九级〕×1 + 古魔人の大爪×3 + 血染めの布×2
+9	宝玉〔九级〕×1 + 血染めの布×2 + 剧毒袋×1
+10	宝玉〔九级〕×1 + 血染めの布×4 + 剧毒袋×2

デモンズフィスト

防56 耐睡眠+2 耐沉默+4

+5	HP+70	守り+26	精神+26
+10	HP+140	守り+52	精神+52

合成：GR 12

+1	特级×1 + 黑机兵の大面×1
+2	特级×1 + 黑机兵の大面×1
+3	特级×1 + 古魔人の魔眼×1
+4	特级×1 + 魔成兽の大假面×1
+5	特级×1 + 黑机兵の大面×2 + 魔成兽の大假面×2
+6	宝玉〔九级〕×1 + 黑机兵の大面×2 + 古魔人の魔眼×2
+7	宝玉〔九级〕×1 + 黑机兵の大面×3 + 古魔人の魔眼×2
+8	宝玉〔九级〕×1 + 古魔人の魔眼×3 + 魔成兽の大假面×2
+9	宝玉〔九级〕×1 + 魔成兽の大假面×2 + 合成兽の黑い血×1
+10	宝玉〔九级〕×1 + 魔成兽の大假面×4 + 合成兽の黑い血×2

シャドウガントレ

防68 耐麻痹+5 耐睡眠+5

+5	MP+7	守り+26	素早さ+21
+10	MP+14	守り+52	素早さ+42

合成：GR 12

+1	特级×1 + 魔人の大爪×1
+2	特级×1 + 魔人の大爪×1 + 合成兽の大爪×1
+3	特级×1 + 合成兽の大爪×1 + 合成兽の大假面×1
+4	特级×1 + 魔人の大爪×2 + 合成兽の大假面×1
+5	特级×1 + 魔人の大爪×2 + 合成兽の大假面×2
+6	九级×1 + 魔人の大爪×3 + 合成兽の大爪×2
+7	九级×1 + 魔人の大爪×4 + 合成兽の大爪×2
+8	九级×1 + 合成兽の大爪×3 + 合成兽の大假面×2
+9	九级×1 + 合成兽の大假面×3 + 魔成兽の黑い血×1
+10	九级×1 + 合成兽の大假面×5 + 魔成兽の黑い血×3

脚装备

エレメントスロップス

布衣 防38 魔防11 耐风+5 耐沉默+5

+5	MP+10	贤さ+8	素早さ+4
+10	MP+20	贤さ+16	素早さ+8

合成：GR 10

+1	二级×1 + 白银の绵胞子×1
+2	二级×1 + 白银の绵胞子×1 + 月の花×1
+3	二级×1 + 白银の绵胞子×2 + 饿狼の坚い毛皮×1
+4	二级×1 + 白银の绵胞子×2 + 饿狼の坚い毛皮×1
+5	二级×1 + 月の花×2 + 饿狼の坚い毛皮×2
+6	二级×1 + 白银の绵胞子×4 + 月の花×2
+7	一级×1 + 白银の绵胞子×4 + 月の花×3
+8	一级×1 + 月の花×4 + 饿狼の坚い毛皮×2
+9	一级×1 + 饿狼の坚い毛皮×3 + 土巨兽の厚い毛皮×1
+10	特级×1 + 饿狼の坚い毛皮×4 + 土巨兽の厚い毛皮×2

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结



メイガスショーツ

布衣 防38 魔防11 女性专用 耐风+5 耐沉默+5

+5	MP+10	守り+3	素早さ+4
+10	MP+20	守り+6	素早さ+8

合成：GR 10

+1	二级×1 + アロマ草×1
+2	二级×1 + アロマ草×1 + 大土蜘蛛の长足×1
+3	二级×1 + アロマ草×2 + ミストの大结晶×1
+4	二级×1 + アロマ草×2 + ミストの大结晶×1
+5	二级×1 + 大土蜘蛛の长足×2 + ミストの大结晶×2
+6	一级×1 + アロマ草×4 + 大土蜘蛛の长足×2
+7	一级×1 + アロマ草×4 + 大土蜘蛛の长足×3
+8	一级×1 + 大土蜘蛛の长足×4 + ミストの大结晶×2
+9	一级×1 + ミストの大结晶×3 + バジリスクの上毛皮×1
+10	特级×1 + ミストの大结晶×4 + バジリスクの上毛皮×2

マスターホーズ

轻铠 防45 耐风+4 耐毒+2

+5	MP+4	守り+7	素早さ+4
+10	MP+8	守り+14	素早さ+8

合成：GR 10

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×1 + バジリスクの上羽毛×1
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + 纯白の厚い毛皮×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×2 + 纯白の厚い毛皮×1
+5	二级×1 + バジリスクの上羽毛×2 + 纯白の厚い毛皮×2
+6	一级×1 + 羽光矿石×4 + バジリスクの上羽毛×2
+7	一级×1 + 羽光矿石×4 + バジリスクの上羽毛×3
+8	一级×1 + バジリスクの上羽毛×4 + 纯白の厚い毛皮×2
+9	一级×1 + 纯白の厚い毛皮×3 + オオツノクワガタ×1
+10	特级×1 + 纯白の厚い毛皮×4 + オオツノクワガタ×2

重战士の腿铠

重铠 防52 耐炎+3 耐毒+5

+5	MP+2	贤さ+8	素早さ+4
+10	MP+4	贤さ+16	素早さ+8

合成：GR 10

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×2 + 血钢矿石×1
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + 蜘蛛の强粘着液×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×3 + 蜘蛛の强粘着液×1
+5	二级×1 + 血钢矿石×2 + 蜘蛛の强粘着液×2
+6	一级×1 + 羽光矿石×5 + 血钢矿石×3
+7	一级×1 + 羽光矿石×6 血钢矿石×4
+8	一级×1 + 血钢矿石×5 + 蜘蛛の强粘着液×2
+9	一级×1 + 蜘蛛の强粘着液×4 + サソリの坚头壳×1
+10	一级×1 + 蜘蛛の强粘着液×5 + サソリの坚头壳×3

ジェネラルブリーチズ

重铠 防52 耐炎+2 耐麻痹+4

+5	MP+2	守り+7	素早さ+4
+10	MP+4	守り+14	素早さ+8

合成：GR 10

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×2 + トロルの铠×1
+3	二级×1 + 羽光矿石×2 + サソリの大尻尾×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×3 + サソリの大尻尾×1
+5	一级×1 + トロルの铠×2 + サソリの大尻尾×2
+6	一级×1 + 羽光矿石×5 + トロルの铠×3
+7	一级×1 + 羽光矿石×6 トロルの铠×4
+8	一级×1 + トロルの铠×5 + サソリの大尻尾×2
+9	一级×1 + サソリの大尻尾×4 + 古狼の坚い毛皮×1
+10	一级×1 + サソリの大尻尾×5 + 古狼の坚い毛皮×3

炎龙の脚衣

布衣 防43 魔防12 耐炎+5 耐麻痹+2

+5	MP+25	贤さ+17	素早さ+12
+10	MP+51	贤さ+35	素早さ+25

合成：GR 11

+1	一级×1 + 漆黑の绵毛×1
+2	一级×1 + 漆黑の绵毛×1
+3	一级×1 + 大水蜘蛛の长足×1
+4	一级×1 + 太阳の花×1
+5	一级×1 + 漆黑の绵毛×2 + 太阳の花×2
+6	特级×1 + 漆黑の绵毛×2 + 大水蜘蛛の长足×2
+7	特级×1 + 漆黑の绵毛×3 + 大水蜘蛛の长足×2
+8	特级×1 + 大水蜘蛛の长足×3 + 太阳の花×2
+9	特级×1 + 太阳の花×2 + 炎巨人の魔眼×1
+10	特级×1 + 太阳の花×4 + 炎巨人の魔眼×2

メタルホーズ

轻铠 防51 耐水+4 耐睡眠

+5	MP+12	精神+17	素早さ+12
+10	MP+24	精神+35	素早さ+25

合成：GR 11

+1	一级×1 + 白金石×1
+2	一级×1 + 白金石×1
+3	一级×1 + 白兽のヌメ革×1
+4	一级×1 + 粘土の大面×1
+5	一级×1 + 白金石×2 + 粘土の大面×2
+6	特级×1 + 白金石×2 + 白兽のヌメ革×2
+7	特级×1 + 白金石×3 + 白兽のヌメ革×2
+8	特级×1 + 白兽のヌメ革×3 + 粘土の大面×2
+9	特级×1 + 粘土の大面×2 + 大水蜘蛛の坚甲壳×1
+10	九级×1 + 粘土の大面×4 + 大水蜘蛛の坚甲壳×2

バリアントクウィス

重铠 防58 耐风+4

+5	MP+5	强さ+17	器用さ+12
+10	MP+10	强さ+35	器用さ+24

合成：GR 11

+1	一级×1 + 白金石×1
+2	一级×1 + 白金石×1 + 铁人形の坚腕×1
+3	一级×1 + 铁人形の坚腕×1 + 铁人形の大面×1
+4	一级×1 + 白金石×2 + 铁人形の大面×1
+5	一级×1 + 白金石×2 + 铁人形の大面×2
+6	一级×1 + 白金石×3 + 铁人形の坚腕×2
+7	特级×1 + 白金石×4 + 铁人形の坚腕×2
+8	特级×1 + 铁人形の坚腕×3 + 铁人形の大面×2
+9	特级×1 + 铁人形の大面×3 + 炎巨人の头盖骨×1
+10	特级×1 + 铁人形の大面×5 + 炎巨人の头盖骨×3

ワイバーンクウィス

重铠 防59 耐风+3 耐麻痹+5

+5	MP+3	贤さ+17	精神+17
+10	MP+6	贤さ+35	精神+35

合成：GR 11

+1	一级×1 + トカゲの虹大ウロコ×1
+2	一级×1 + トカゲの虹大ウロコ×1 + トロルキングの铠×1
+3	一级×1 + トロルキングの铠×1 + 金人形の大面×1
+4	一级×1 + トカゲの虹大ウロコ×2 + 金人形の大面×1
+5	一级×1 + トカゲの虹大ウロコ×2 + 金人形の大面×2
+6	特级×1 + トカゲの虹大ウロコ×3 + トロルキングの铠×2
+7	特级×1 + トカゲの虹大ウロコ×4 + トロルキングの铠×2
+8	特级×1 + トロルキングの铠×3 + 金人形の大面×2
+9	特级×1 + 金人形の大面×3 + 冰巨人の头盖骨×1
+10	九级×1 + 金人形の大面×5 + 冰巨人の头盖骨×3

アリストズボン

布衣 防48 魔防13 耐麻痹+4

+5	MP+36	守り+12	素早さ+21
+10	MP+72	守り+24	素早さ+42

合成：GR 12

+1	特级×1 + 漆黑の绵毛×1
+2	特级×1 + 漆黑の绵毛×1
+3	特级×1 + 古龙の大鳞×1
+4	特级×1 + 毒谷虫の坚い皮×1
+5	特级×1 + 漆黑の绵毛×2 + 毒谷虫の坚い皮×2
+6	特级×1 + 漆黑の绵毛×2 + 古龙の大鳞×2
+7	九级×1 + 漆黑の绵毛×3 + 古龙の大鳞×2
+8	九级×1 + 古龙の大鳞×3 + 毒谷虫の坚い皮×2
+9	九级×1 + 毒谷虫の坚い皮×2 + 血染めの布×1
+10	九级×1 + 毒谷虫の坚い皮×4 + 血染めの布×2

骑士团长の膝甲

轻铠 防56 耐炎+1 耐睡眠+3

+5	HP+70	MP+14	精神+26
+10	HP+140	MP+28	精神+52

合成：GR 12

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×1
+3	特级×1 + 黑机兵の坚腕轮×1
+4	特级×1 + 火龙の锐い尻尾×1
+5	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 火龙の锐い尻尾×2
+6	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 黑机兵の坚腕轮×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×3 + 黑机兵の坚腕轮×2
+8	九级×1 + 黑机兵の坚腕轮×3 + 火龙の锐い尻尾×2
+9	九级×1 + 火龙の锐い尻尾×2 + 昏睡袋×1
+10	九级×1 + 火龙の锐い尻尾×4 + 昏睡袋×2

レギオンズトラウザ

轻铠 防57 耐水+4

+5	HP+70	MP+14	贤さ+26
+10	HP+140	MP+28	贤さ+54

合成：GR 12

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×1
+3	特级×1 + 黑骑兵の坚腕轮×1
+4	特级×1 + 冰龙の锐い尻尾×1
+5	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 冰龙の锐い尻尾×2
+6	九级×1 + ミスリル矿石×2 + 黑骑兵の坚腕轮×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×3 + 黑骑兵の坚腕轮×2
+8	九级×1 + 黑骑兵の坚腕轮×3 + 冰龙の锐い尻尾×2
+9	九级×1 + 冰龙の锐い尻尾×2 + 古龙の纯血×1
+10	九级×1 + 冰龙の锐い尻尾×4 + 古龙の纯血×2

ミラージュフォールド

重铠 防65 耐睡眠+4

+5	MP+7	强さ+26	贤さ+26
+10	MP+14	强さ+54	贤さ+54

合成：GR 12

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×1 + 黑铁の大板×1
+3	特级×1 + 黑铁の大板×1 + 炎巨兽の锐い尾×1
+4	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 炎巨兽の锐い尾×1
+5	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 炎巨兽の锐い尾×2
+6	特级×1 + ミスリル矿石×3 + 黑铁の大板×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×4 + 黑铁の大板×2
+8	九级×1 + 炎巨兽の锐い尾×3 + 黑铁の大板×2
+9	九级×1 + 炎巨兽の锐い尾×3 + 魔导の大核×1
+10	九级×1 + 炎巨兽の锐い尾×5 魔导の大核×3

冰龙の草摺

重铠 防65 耐水+5

+5	MP+7	守り+26	素早さ+21
+5	MP+14	守り+26	素早さ+42

合成：GR 12

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×1 + 古龙の锐い尻尾×1
+3	特级×1 + 古龙の锐い尻尾×1 + 古龙の大角×1
+4	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 古龙の大角×1
+5	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 古龙の大角×2
+6	九级×1 + ミスリル矿石×3 + 古龙の锐い尻尾×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×4 + 古龙の锐い尻尾×2
+8	九级×1 + 古龙の锐い尻尾×3 + 古龙の大角×2
+9	九级×1 + 古龙の大角×3 + 冰龙の纯血×1
+10	九级×1 + 古龙の大角×5 冰龙の纯血×3

魔人の脚衣

布衣 防49 魔防12 耐睡眠+4 耐沉默+4

+5	MP+36	强さ+26	守り+12
+10	MP+72	强さ+54	守り+24

合成：GR 12

+1	特级×1 + マグスカブト×1
+2	特级×1 + マグスカブト×1
+3	特级×1 + 谷虫の坚い皮×1
+4	特级×1 + 炎巨兽の厚い毛皮×1
+5	特级×1 + マグスカブト×2 + 炎巨兽の厚い毛皮×2
+6	九级×1 + マグスカブト×2 + 谷虫の坚い皮×2
+7	九级×1 + マグスカブト×3 + 谷虫の坚い皮×2
+8	九级×1 + 谷虫の坚い皮×3 + 炎巨兽の厚い毛皮×2
+9	九级×1 + 炎巨兽の厚い毛皮×2 + 血染めの布×1
+10	九级×1 + 炎巨兽の厚い毛皮×4 + 血染めの布×2

布衣 防50 魔防12 耐睡眠+4			
+5	MP+32	强さ+26	精神+26
+10	MP+64	强さ54	精神+52
合成：GR 12			

+1	特级×1 ＋ 魔人の大爪×1
+2	特级×1 ＋ 魔人の大爪×1
+3	特级×1 ＋ 古魔人の大爪×1
+4	特级×1 ＋ 血染めの布×1
+5	特级×1 ＋ 魔人の大爪×2 ＋ 血染めの布×2
+6	九级×1 ＋ 魔人の大爪×2 ＋ 古魔人の大爪×2
+7	九级×1 ＋ 魔人の大爪×3 ＋ 古魔人の大爪×2
+8	九级×1 ＋ 古魔人の大爪×3 ＋ 血染めの布×2
+9	九级×1 ＋ 血染めの布×2 ＋ 剧毒袋×1
+10	九级×1 ＋ 血染めの布×4 ＋ 剧毒袋×2

デモンズトラウザ			
轻铠 防57 耐毒+2 耐沉默+4			
+5	MP+16	强さ+26	贤さ+26
+10	MP+32	强さ+54	贤さ+54
合成：GR 12			

+1	特级×1 ＋ 黑机兵の大面×1
+2	特级×1 ＋ 黑机兵の大面×1
+3	特级×1 ＋ 古魔人の魔眼×1
+4	特级×1 ＋ 魔成兽の大假面×1
+5	特级×1 ＋ 黑机兵の大面×2 ＋ 魔成兽の大假面×2
+6	九级×1 ＋ 黑机兵の大面×2 ＋ 古魔人の魔眼×2
+7	九级×1 ＋ 黑机兵の大面×3 ＋ 古魔人の魔眼×2
+8	九级×1 ＋ 古魔人の魔眼×3 ＋ 魔成兽の大假面×2
+9	九级×1 ＋ 魔成兽の大假面×2 ＋ 合成兽の黑い血×1
+10	九级×1 ＋ 魔成兽の大假面×4 ＋ 合成兽の黑い血×2

シャドウクウィス			
重铠 防65 耐睡眠+5 耐沉默+5			
+5	HP+76	MP+6	精神+26
+10	HP+152	MP+12	精神+52
合成：GR 12			

+1	特级×1 ＋ 魔人の大爪×1
+2	特级×1 ＋ 魔人の大爪×1 ＋ 合成兽の大爪×1
+3	特级×1 ＋ 合成兽の大爪×1 ＋ 合成兽の大假面×1
+4	特级×1 ＋ 魔人の大爪×2 ＋ 合成兽の大假面×1
+5	特级×1 ＋ 魔人の大爪×2 ＋ 合成兽の大假面×2
+6	九级×1 ＋ 魔人の大爪×3 ＋ 合成兽の大爪×2
+7	九级×1 ＋ 魔人の大爪×4 ＋ 合成兽の大爪×2
+8	九级×1 ＋ 合成兽の大爪×3 ＋ 合成兽の大假面×2
+9	九级×1 ＋ 合成兽の大假面×3 ＋ 魔成兽の黑い血×1
+10	九级×1 ＋ 合成兽の大假面×5 ＋ 魔成兽の黑い血×3

足装备

エレメントピガッシュ			
布衣 防38 魔防11 耐土+5 耐沉默+3			
+5	HP+17	MP+10	精神+7
+10	HP+34	MP+20	精神+14
合成：GR 10			

+1	二级×1 ＋ 白银の绵胞子×1
+2	二级×1 ＋ 白银の绵胞子×1 ＋ 月の花×1
+3	二级×1 ＋ 白银の绵胞子×2 ＋ 饿狼の坚い毛皮×1
+4	二级×1 ＋ 白银の绵胞子×2 ＋ 饿狼の坚い毛皮×1
+5	二级×1 ＋ 月の花×2 ＋ 饿狼の坚い毛皮×2
+6	二级×1 ＋ 白银の绵胞子×4 ＋ 月の花×2
+7	一级×1 ＋ 白银の绵胞子×4 ＋ 月の花×3
+8	一级×1 ＋ 月の花×4 ＋ 饿狼の坚い毛皮×2
+9	一级×1 ＋ 饿狼の坚い毛皮×3 ＋ 土巨兽の厚い毛皮×1
+10	特级×1 ＋ 饿狼の坚い毛皮×4 ＋ 土巨兽の厚い毛皮×2



メイガスソックス			
布衣 防38 魔防11 女性专用 土+5 耐沉默+5			
+5	HP+18	强さ+8	器用さ+8
+10	HP+37	强さ+16	器用さ+16
合成：GR 10			

+1	二级×1 ＋ アロマ草×1
+2	二级×1 ＋ アロマ草×1 ＋ 大土蜘蛛の长足×1
+3	二级×1 ＋ アロマ草×2 ＋ ミストの大结晶×1
+4	二级×1 ＋ アロマ草×2 ＋ ミストの大结晶×1
+5	二级×1 ＋ 大土蜘蛛の长足×2 ＋ ミストの大结晶×2
+6	一级×1 ＋ アロマ草×4 ＋ 大土蜘蛛の长足×2
+7	一级×1 ＋ アロマ草×4 ＋ 大土蜘蛛の长足×3
+8	一级×1 ＋ 大土蜘蛛の长足×4 ＋ ミストの大结晶×2
+9	一级×1 ＋ ミストの大结晶×3 ＋ バジリスクの上毛皮×1
+10	特级×1 ＋ ミストの大结晶×4 ＋ バジリスクの上毛皮×2

マスターレギンス			
轻铠 防45 耐水+4 耐毒+5			
+5	HP+18	强さ+8	器用さ+8
+10	HP+37	强さ+16	器用さ+16
合成：GR 10			

+1	二级×1 ＋ 羽光矿石×1
+2	二级×1 ＋ 羽光矿石×1 ＋ バジリスクの上羽毛×1
+3	二级×1 ＋ 羽光矿石×2 ＋ 纯白の厚い毛皮×1
+4	二级×1 ＋ 羽光矿石×2 ＋ 纯白の厚い毛皮×1
+5	二级×1 ＋ バジリスクの上羽毛×2 ＋ 纯白の厚い毛皮×2
+6	一级×1 ＋ 羽光矿石×4 ＋ バジリスクの上羽毛×2
+7	一级×1 ＋ 羽光矿石×4 ＋ バジリスクの上羽毛×3
+8	一级×1 ＋ バジリスクの上羽毛×4 ＋ 纯白の厚い毛皮×2
+9	一级×1 ＋ 纯白の厚い毛皮×3 ＋ オオツノクワガタ×1
+10	特级×1 ＋ 纯白の厚い毛皮×4 ＋ オオツノクワガタ×2

重战士の足铠			
重铠 防52 耐土+5			
+5	HP+18	MP+2	精神+7
+10	HP+37	MP+4	精神+14
合成：GR 10			

+1	二级×1 ＋ 羽光矿石×1
+2	二级×1 ＋ 羽光矿石×2 ＋ 血钢矿石×1
+3	二级×1 ＋ 羽光矿石×2 ＋ 蜘蛛の强粘着液×1
+4	二级×1 ＋ 羽光矿石×3 ＋ 蜘蛛の强粘着液×1
+5	二级×1 ＋ 血钢矿石×2 ＋ 蜘蛛の强粘着液×2
+6	一级×1 ＋ 羽光矿石×5 ＋ 血钢矿石×3
+7	一级×1 ＋ 羽光矿石×6 血钢矿石×4
+8	一级×1 ＋ 血钢矿石×5 ＋ 蜘蛛の强粘着液×2
+9	一级×1 ＋ 蜘蛛の强粘着液×4 ＋ サソリの坚头壳×1
+10	一级×1 ＋ 蜘蛛の强粘着液×5 ＋ サソリの坚头壳×3

ジェネラルグリーヴ			
重铠 防53 耐风+2 耐沉默+5			
+5	HP+21	强さ+8	器用さ+8
+10	HP+42	强さ+16	器用さ+16
合成：GR 10			

+1	二级×1 ＋ 羽光矿石×1
+2	二级×1 ＋ 羽光矿石×2 ＋ トロルの铠×1
+3	二级×1 ＋ 羽光矿石×2 ＋ サソリの大尻尾×1
+4	二级×1 ＋ 羽光矿石×3 ＋ サソリの大尻尾×1
+5	一级×1 ＋ トロルの铠×2 ＋ サソリの大尻尾×2
+6	一级×1 ＋ 羽光矿石×5 ＋ トロルの铠×3
+7	一级×1 ＋ 羽光矿石×6 トロルの铠×4
+8	一级×1 ＋ トロルの铠×5 ＋ サソリの大尻尾×2
+9	一级×1 ＋ サソリの大尻尾×4 ＋ 古狼の坚い毛皮×1
+10	一级×1 ＋ サソリの大尻尾×5 ＋ 古狼の坚い毛皮×3

炎龙の靴			
布衣 防43 魔防12 耐炎+5			
+5	HP+40	MP+16	精神+17
+10	HP+80	MP+32	精神+35
合成：GR 11			

+1	一级 x 1 漆黑の绵毛 x 1
+2	一级 x 1 漆黑の绵毛 x 1
+3	一级 x 1 大水蜘蛛の长足×1
+4	一级 x 1 太阳の花×1
+5	一级 x 1 漆黑の绵毛×2 ＋ 太阳の花×2
+6	一级 x 1 漆黑の绵毛×2 ＋ 大水蜘蛛の长足×2
+7	特级×1 ＋ 漆黑の绵毛×3 ＋ 大水蜘蛛の长足×2
+8	特级×1 ＋ 大水蜘蛛の长足×3 ＋ 太阳の花×2
+9	特级 x 1 太阳の花×2 ＋ 炎巨人の魔眼×1
+10	九级 x 1 太阳の花×4 ＋ 炎巨人の魔眼×2

メタルレギンス			
轻铠 防51 耐土+4			
+5	HP+41	MP+7	贤さ+17
+10	HP+83	MP+14	贤さ+35
合成：GR 11			

+1	一级×1 ＋ 白金石×1
+2	一级×1 ＋ 白金石×1
+3	一级×1 ＋ 白兽のヌメ革×1
+4	一级×1 ＋ 粘土の大面×1
+5	一级×1 ＋ 白金石×2 ＋ 粘土の大面×2
+6	特级×1 ＋ 白金石×2 ＋ 白兽のヌメ革×2
+7	特级×1 ＋ 白金石×3 ＋ 白兽のヌメ革×2
+8	特级×1 ＋ 白兽のヌメ革×3 ＋ 粘土の大面×2
+9	特级×1 ＋ 粘土の大面×2 ＋ 大水蜘蛛の坚甲壳×1
+10	九级×1 ＋ 粘土の大面×4 ＋ 大水蜘蛛の坚甲壳×2

バリアントサバトン			
重铠 防58 耐水+4			
+5	HP+44	MP+3	素早さ+12
+10	HP+88	MP+6	素早さ+25
合成：GR 11			

+1	一级 x 1 白金石 x 1
+2	一级 x 1 白金石 x 1 铁人形の坚腕 x 1
+3	一级 x 1 铁人形の坚腕 x 1 铁人形の大面 x 1
+4	一级 x 1 白金石 x 2 铁人形の大面 x 1
+5	一级 x 1 白金石 x 2 铁人形の大面 x 2
+6	一级 x 1 白金石 x 3 铁人形の坚腕 x 2
+7	特级 x 1 白金石 x 4 铁人形の坚腕 x 2
+8	特级 x 1 铁人形の坚腕 x 3 铁人形の大面 x 2
+9	特级 x 1 铁人形の大面 x 3 炎巨人の头盖骨 x 1
+10	特级 x 1 铁人形の大面 x 5 炎巨人の头盖骨 x 3

ワイバーンソルレット			
重铠 防59 耐炎+3 耐麻痹			
+5	HP+44	素早さ+12	器用さ+12
+10	HP+88	素早さ+25	器用さ+24
合成：GR 11			

+1	一级×1 ＋ トカゲの虹大ウロコ×1
+2	一级×1 ＋ トカゲの虹大ウロコ×1 ＋ トロルキングの铠×1
+3	一级×1 ＋ トロルキングの铠×1 ＋ 金人形の大面×1
+4	一级×1 ＋ トカゲの虹大ウロコ×2 ＋ 金人形の大面×1
+5	一级×1 ＋ トカゲの虹大ウロコ×2 ＋ 金人形の大面×2
+6	特级×1 ＋ トカゲの虹大ウロコ×3 ＋ トロルキングの铠×2
+7	特级×1 ＋ トカゲの虹大ウロコ×4 ＋ トロルキングの铠×2
+8	特级×1 ＋ トロルキングの铠×3 ＋ 金人形の大面×2
+9	特级×1 ＋ 金人形の大面×3 ＋ 冰巨人の头盖骨×1
+10	九级×1 ＋ 金人形の大面×5 ＋ 冰巨人の头盖骨×3

アリストピガッシュ			
布衣 防47 魔防13 耐毒+5			
+5	HP+64	强さ+26	器用さ+22
+10	HP+128	强さ+54	器用さ+44
合成：GR 12			

+1	特级×1 ＋ 漆黑の绵毛×1
+2	特级×1 ＋ 漆黑の绵毛×1
+3	特级×1 ＋ 古龙の大鳞×1
+4	特级×1 ＋ 毒谷虫の坚い皮×1
+5	特级×1 ＋ 漆黑の绵毛×2 ＋ 毒谷虫の坚い皮×2
+6	特级×1 ＋ 漆黑の绵毛×2 ＋ 古龙の大鳞×2
+7	九级×1 ＋ 漆黑の绵毛×3 ＋ 古龙の大鳞×2
+8	九级×1 ＋ 古龙の大鳞×3 ＋ 毒谷虫の坚い皮×2
+9	九级×1 ＋ 毒谷虫の坚い皮×2 ＋ 血染めの布×1
+10	九级×1 ＋ 毒谷虫の坚い皮×4 ＋ 血染めの布×2

骑士团长の胫当			
轻铠 防56 耐水+1 耐睡眠+3			
+5	HP+70	强さ+26	器用さ+22
+10	HP+140	强さ+54	器用さ+44
合成：GR 12			

+1	特级×1 ＋ ミスリル矿石×1
+2	特级×1 ＋ ミスリル矿石×1
+3	特级×1 ＋ 黑机兵の坚腕轮×1
+4	特级×1 ＋ 火龙の锐い尻尾×1
+5	特级×1 ＋ ミスリル矿石×2 ＋ 火龙の锐い尻尾×2
+6	特级×1 ＋ ミスリル矿石×2 ＋ 黑机兵の坚腕轮×2
+7	九级×1 ＋ ミスリル矿石×3 ＋ 黑机兵の坚腕轮×2
+8	九级×1 ＋ 黑机兵の坚腕轮×3 ＋ 火龙の锐い尻尾×2
+9	九级×1 ＋ 火龙の锐い尻尾×2 ＋ 昏睡袋×1
+10	九级×1 ＋ 火龙の锐い尻尾×4 ＋ 昏睡袋×2

レギオンズフット

轻铠 防57 耐水+4			
+5	HP+70	强さ+26	器用さ+22
+10	HP+140	强さ+54	器用さ+44
合成：GR 12			

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×1
+3	特级×1 + 黑骑兵の坚腕轮×1
+4	特级×1 + 冰龙の锐い尻尾×1
+5	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 冰龙の锐い尻尾×2
+6	九级×1 + ミスリル矿石×2 + 黑骑兵の坚腕轮×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×3 + 黑骑兵の坚腕轮×2
+8	九级×1 + 黑骑兵の坚腕轮×3 + 冰龙の锐い尻尾×2
+9	九级×1 + 冰龙の锐い尻尾×2 + 古龙の纯血×1
+10	九级×1 + 冰龙の锐い尻尾×4 + 古龙の纯血×2

ミラージュサバトン

重铠 防65 耐沉默+5			
+5	HP+76	MP+6	素早さ+21
+10	HP+152	MP+12	素早さ+42
合成：GR 12			

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×1 + 黑铁の大板×1
+3	特级×1 + 黑铁の大板×1 + 炎巨兽の锐い尾×1
+4	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 炎巨兽の锐い尾×1
+5	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 炎巨兽の锐い尾×2
+6	特级×1 + ミスリル矿石×3 + 黑铁の大板×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×4 + 黑铁の大板×2
+8	九级×1 + 炎巨兽の锐い尾×3 + 黑铁の大板×2
+9	九级×1 + 炎巨兽の锐い尾×3 + 魔导の大核×1
+10	九级×1 + 炎巨兽の锐い尾×5 魔导の大核×3

冰龙の足铠

重铠 防66 耐水+5 耐睡眠+5			
+5	HP+76	强さ+26	器用さ+22
+10	HP+152	强さ+54	器用+44
合成：GR 12			

+1	特级×1 + ミスリル矿石×1
+2	特级×1 + ミスリル矿石×1 + 古龙の锐い尻尾×1
+3	特级×1 + 古龙の锐い尻尾×1 + 古龙の大角×1
+4	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 古龙の大角×1
+5	特级×1 + ミスリル矿石×2 + 古龙の大角×2
+6	九级×1 + ミスリル矿石×3 + 古龙の锐い尻尾×2
+7	九级×1 + ミスリル矿石×4 + 古龙の锐い尻尾×2
+8	九级×1 + 古龙の锐い尻尾×3 + 古龙の大角×2
+9	九级×1 + 古龙の大角×3 + 冰龙の纯血×1
+10	九级×1 + 古龙の大角×5 冰龙の纯血×3

魔人の靴

布衣 防48 魔防12 耐睡眠+4 耐沉默+4			
+5	HP+64	MP+32	器用さ+22
+10	HP+128	MP+64	器用さ+44
合成：GR 12			

+1	特级×1 + マグスカブト×1
+2	特级×1 + マグスカブト×1
+3	特级×1 + 谷虫の坚い皮×1
+4	特级×1 + 炎巨兽の厚い毛皮×1
+5	特级×1 + マグスカブト×2 + 炎巨兽の厚い毛皮×2
+6	九级×1 + マグスカブト×2 + 谷虫の坚い皮×2
+7	九级×1 + マグスカブト×3 + 谷虫の坚い皮×2
+8	九级×1 + 谷虫の坚い皮×3 + 炎巨兽の厚い毛皮×2
+9	九级×1 + 炎巨兽の厚い毛皮×2 + 血染めの布×1
+10	九级×1 + 炎巨兽の厚い毛皮×4 + 血染めの布×2

ブラッディゲートル

布衣 防49 魔防13 耐睡眠			
+5	HP+64	MP+48	器用さ+22
+10	HP+128	MP+96	器用さ+44
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 魔人の大爪×1
+2	特级×1 + 魔人の大爪×1
+3	特级×1 + 古魔人の大爪×1
+4	特级×1 + 血染めの布×1
+5	特级×1 + 魔人の大爪×2 + 血染めの布×2
+6	九级×1 + 魔人の大爪×2 + 古魔人の大爪×2
+7	九级×1 + 魔人の大爪×3 + 古魔人の大爪×2
+8	九级×1 + 古魔人の大爪×3 + 血染めの布×2
+9	九级×1 + 血染めの布×2 + 剧毒袋×1
+10	九级×1 + 血染めの布×4 + 剧毒袋×2

デモンズレギンス

轻铠 防57 耐毒+2 耐沉默+4			
+5	HP+70	MP+14	素早さ+21
+10	HP+140	MP+28	素早さ+42
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 黑机兵の大面×1
+2	特级×1 + 黑机兵の大面×1
+3	特级×1 + 古魔人の魔眼×1
+4	特级×1 + 魔成兽の大假面×1
+5	特级×1 + 黑机兵の大面×2 + 魔成兽の大假面×2
+6	九级×1 + 黑机兵の大面×2 + 古魔人の魔眼×2
+7	九级×1 + 黑机兵の大面×3 + 古魔人の魔眼×2
+8	九级×1 + 古魔人の魔眼×3 + 魔成兽の大假面×2
+9	九级×1 + 魔成兽の大假面×2 + 合成兽の黑い血×1
+10	九级×1 + 魔成兽の大假面×4 + 合成兽の黑い血×2

シャドウソルレット

重铠 防66 耐毒+5 耐麻痹+5			
+5	HP+76	强さ+26	器用さ+22
+10	HP+152	强さ+54	器用さ+44
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 魔人の大爪×1
+2	特级×1 + 魔人の大爪×1 + 合成兽の大爪×1
+3	特级×1 + 合成兽の大爪×1 + 合成兽の大假面×1
+4	特级×1 + 魔人の大爪×2 + 合成兽の大假面×1
+5	特级×1 + 魔人の大爪×2 + 合成兽の大假面×2
+6	九级×1 + 魔人の大爪×3 + 合成兽の大爪×2
+7	九级×1 + 魔人の大爪×4 + 合成兽の大爪×2
+8	九级×1 + 合成兽の大爪×3 + 合成兽の大假面×2
+9	九级×1 + 合成兽の大假面×3 + 魔成兽の黑い血×1
+10	九级×1 + 合成兽の大假面×5 + 魔成兽の黑い血×3

小盾

ミラーシールド

防37 魔防15 耐麻痹+10			
+5	HP+8	MP+3	精神+1
+10	HP+17	MP+6	精神+3
合成：GR 10			

+1	二级×1 + 羽光矿石×1
+2	二级×1 + 羽光矿石×2
+3	二级×1 + 羽光矿石×3 + とげとげしい种×1
+4	二级×1 + 羽光矿石×3 + とげとげしい种×1
+5	二级×1 + とげとげしい种×2 + 金刚糸玉×1
+6	一级×1 + 羽光矿石×4 + 金刚糸玉×1
+7	一级×1 + 羽光矿石×4 + 金刚糸玉×2
+8	一级×1 + とげとげしい种×3 + 金刚糸玉×2
+9	一级×1 + 金刚糸玉×2 + 大土蜘蛛の坚甲壳×1
+10	一级×1 + 金刚糸玉×3 + 大土蜘蛛の坚甲壳×2

フェアリーシールド

防42 魔防20 耐睡眠+10			
+5	HP+12	MP+8	贤さ+2
+10	HP+24	MP+16	贤さ+4
合成：GR 11			

+1	一级×1 + 硅化木×1
+2	一级×1 + 硅化木×2
+3	一级×1 + 硅化木×2 + 苔むした大面×1
+4	一级×1 + 硅化木×2 + 苔むした大面×1
+5	一级×1 + 苔むした大面×2 + 上质なトカゲの皮×1
+6	特级×1 + 硅化木×3 + 上质なトカゲの皮×1
+7	特级×1 + 硅化木×3 + 上质なトカゲの皮×2
+8	特级×1 + 苔むした大面×3 + 上质なトカゲの皮×2
+9	特级×1 + 上质なトカゲの皮×2 + 大きな灰色の原石×1
+10	九级×1 + 上质なトカゲの皮×3 + 大きな灰色の原石×2

セイントアスピス

防47 魔防25 耐沉默+10			
+5	HP+16	守り+2	精神+1
+10	HP+36	守り+4	精神+3
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×2
+3	特级×1 + 白金石×2 + 毒谷虫の坚い皮×1
+4	特级×1 + 白金石×2 + 毒谷虫の坚い皮×1
+5	特级×1 + 毒谷虫の坚い皮×2 + 火龙の坚い翼×1
+6	特级×1 + 白金石×3 + 火龙の坚い翼×1
+7	九级 ×1 + 白金石×3 + 火龙の坚い翼×2
+8	九级 ×1 + 毒谷虫の坚い皮×3 + 火龙の坚い翼×2
+9	九级 ×1 + 火龙の坚い翼×2 + 虫の大胆石×1
+10	九级 ×1 + 火龙の坚い翼×3 + 虫の大胆石×2



大盾

火龙鳞の大盾

防42 耐炎+5		
+5	HP+10	守り+2
+10	HP+20	守り+4
合成：GR 10		

+1	二级×1 + 火龙の鳞×1
+2	二级×1 + 火龙の鳞×2
+3	二级×1 + 火龙の鳞×3 + デスフラワーの妖花×1
+4	二级×1 + 火龙の鳞×3 + デスフラワーの妖花×1
+5	二级×1 + デスフラワーの妖花×2 + サソリの巨大壳×1
+6	一级×1 + 火龙の鳞×4 + サソリの巨大壳×1
+7	一级×1 + 火龙の鳞×4 + サソリの巨大壳×2
+8	一级×1 + デスフラワーの妖花×3 + サソリの巨大壳×2
+9	一级×1 + サソリの巨大壳×2 + トロルの银假面×1
+10	一级×1 + サソリの巨大壳×3 + トロルの银假面×2

タワーシールド

防47 耐土+5			
+5	HP+20	守り+2	
+10	HP+40	守り+4	精神+1
合成：GR 11			

+1	一级×1 + 白金石×1
+2	一级×1 + 白金石×2
+3	一级×1 + 白金石×2 + 冬虫夏草×1
+4	一级×1 + 白金石×2 + 冬虫夏草×1
+5	一级×1 + 冬虫夏草×1 + さびた大板×1
+6	特级×1 + 白金石×3 + さびた大板×1
+7	特级×1 + 白金石×3 + さびた大板×2
+8	特级×1 + 冬虫夏草×3 + さびた大板×2
+9	特级×1 + さびた大板×2 + 风龙の纯血×1
+10	特级×1 + さびた大板×3 + 风龙の纯血×2

ジェネラルシールド

防53 耐风+5		
+5	HP+28	守り+2
+10	HP+56	守り+5
合成：GR 12		

+1	特级×1 + 白金石×1
+2	特级×1 + 白金石×2 +
+3	特级×1 + 白金石×2 + ダイヤモンドの原石×1
+4	特级×1 + 白金石×2 + ダイヤモンドの原石×1
+5	特级×1 + ダイヤモンドの原石×2 + 黑机兵の大面×1
+6	特级×1 + 白金石×3 + 黑机兵の大面×1 +
+7	九级×1 + 白金石×3 + 黑机兵の大面×2
+8	九级×1 + ダイヤモンドの原石×3 + 黑机兵の大面×2
+9	九级×1 + 黑机兵の大面×2 + 毒虫の大胆石×1
+10	九级×1 + 黑机兵の大面×3 + 毒虫の大胆石×2

暗黑の大盾

防53 耐火+8			
+5	HP+24	强さ+1	守り+3
+10	HP+48	强さ+2	守り+6
合成：GR 12			

+1	特级×1 + 魔人の大爪×1
+2	特级×1 + 魔人の大爪×2
+3	特级×1 + 魔人の大爪×2 + 黑铁の大板×1
+4	特级×1 + 魔人の大爪×2 + 黑铁の大板×1
+5	特级×1 + 黑铁の大板×2 + 魔成兽の魔轮×1
+6	九级×1 + 魔人の大爪×3 + 魔成兽の魔轮×1
+7	九级×1 + 魔人の大爪×3 + 魔成兽の魔轮×2
+8	九级×1 + 黑铁の大板×3 + 魔成兽の魔轮×2
+9	九级×1 + 魔成兽の魔轮×2 + 古魔人の薄翼膜×1
+10	九级×1 + 魔成兽の魔轮×3 + 古魔人の薄翼膜×2

DVD光盘内容介绍



欢迎使用《PS3专辑》Vol.5数据DVD光盘，本光盘为PC、PS3两用光盘，内容包括PS3主题、PS3存档、PS3美图、PS3视频以及PS3原声五大部分，其中美图、视频和原声可在PS3中直接使用。



内容包括 **本次视频内容为《街霸IV》、《鬼泣4》、《交叉利刃》、《战场的女武神》、《魔界战记3》、《泪洒三重冠》、《如龙3》、《如龙见参》等游戏的高清MV收藏。另外还收录了《刺客联盟》电影蓝光版中新增的一个开场片段。**

使用指南 光盘中提供的全部为720p分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进PS3主机的硬盘中。如果您使用电脑播放这些高清视频时出现掉帧的情况，可能是您的电脑配置不高，或是播放器问题，建议直接使用PS3观看。



内容包括 **《科林麦克雷 尘土飞扬2》、《争分夺秒(Split)》、《巴洛克》、《僵尸围城》、《狂野西部》、《虐杀原形》、《生化危机5》、《我还活着》、《无名英雄》、《星际传奇》、《印第安纳琼斯》等游戏及系列的50余张壁纸，另外还收录了《街霸IV》和《刺客联盟 命运武器》近300张设定原画。**

使用指南 该光盘中提供的壁纸全都是可完美适应PS3分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏图片并将其拷贝至PS3的硬盘中作为壁纸。



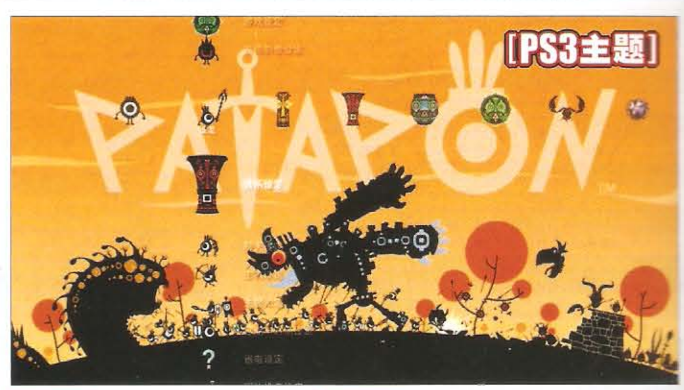
内容包括 **《生化危机5》、《如龙3》、《潜龙谍影4》、《辐射3》、《波斯王子》的200余首游戏原声音乐**

使用指南 光盘中提供了的PS3游戏原声均为MP3文件，使用者可以直接将光盘放入PS3或电脑光驱中拷贝和欣赏这些音乐。



内容包括 **《PES2009》真实球迷助威声（注：因工作失误，《PS3专辑》Vol.4附赠的存档中没有放入该内容，特此补上。如给您带来不便，我们深表歉意）**

使用指南 这里包括大部分俱乐部真实的球迷助威声，使用方法为将“MUSIC”文件夹下的音乐文件拷贝到PS3硬盘的音乐中，然后在游戏中选择“Edit”→“Edit team”选取球队然后再选择“Cheering stance”→“MP3 Library”读取硬盘中的“KONAMI\playlists\KONAMI_PES”文件夹下相应的MP3格式的音乐文件即可。



内容包括 **《ZOE》、《变形金刚》、《古墓丽影》、《鬼泣4》、《火爆狂飙》、《街头霸王》、《啪嗒嘭2》、《潜龙谍影》、《杀戮地带2》、《蛇球》、《使命召唤4 现代战争》、《痛楚》、《天剑》、《汪达与巨像》、《未知海域 德雷克的宝藏》、《星球大战》、《终结者》等影视、游戏相关主题，另外还收录了一些非游戏主题，收录于“其他”文件夹中，共30余个。**

使用指南 光盘中的主题无法直接在PS3中进行复制，如需使用，必须先放进电脑光驱，然后在U盘、PSP等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹，再将准备拷入PS3的主题复制到该文件夹下，将存储设备与PS3连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的两个主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。


私には、守りたい場所がある
Atelier Rorona
アーランドの錬金術士
ロロナのアトリエ



PS3 专辑
PS3 SPECIAL

ISBN 7-89476-180-4
9 787894 761804 >
本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-180-4
PS3专辑光盘定价：32元(DVD+手册)